

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
96
二次元狂热
神归月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
夏乡作品
4GB DVD光盘
Assassin酒吞童子，感谢您召唤出咱！
专访半次元人气coser w百合欧皇子w
小铃作死不已，池面魔理沙发糖不休
东方铃奈庵四周年纪念评述与漫谈
空母队饿肚子的新任喷铝元凶
征战大洋的陆上海鹫——『舰队收藏』基地航空队篇（上）
罚抄！背不下著名台词的统统罚抄！
Rewrite前世今生——与GAL改动画的改写重生
要知道，动画化的时候每一帧里都有你们课的金
『Fate/Grand Order』国服降临萌新指南
宿命的终章，最后的誓言
『传颂之物 二人的白皇』剧情解析暨系列总结
(｡･∀･)ﾉﾞLovelive Sunshine！！！
广州 CICF 展水团小姐姐见面会访谈
这届三角恋不那么够三角
跟着河森正治去思考——写在『MACROSS Δ』完结之后
经历了多少个八月，八月社给我们带来的是什么？
桃花依旧笑春风
——『千の刃濤、桃花染の皇姫』赏析
1 更高质量更加还原！第十二弹 10张
人气舰娘图鉴卡补充包
2 Fate/GO主题
触屏手套
再寒冷也不能阻止刷手游！
3 天朝原创同人海报x2
『监督收藏』海报x1
『ViVid Strike!』海报x1
4 艾米莉娅全身纸模



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
93.5
二次元
狂热
现已上市

二次元狂热



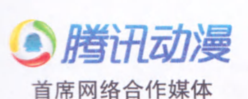
本期封面作者：夏乡
本期封底作者：形态纠正

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：小黑、如月千华、haru、文句
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～




首席网络合作媒体

合作同人社团







*标◎的内容收录在光盘中请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P005 **本期特辑**
特报：CICF 广州展
Aqours 成员见面会访谈

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者**

P010 **新作速递**
新品牌 SWEET&TEA 处女作
『枯れない世界と終わる花』
中泽工监督制作萌系大作！？
『星降る夜のファルネーゼ』

P014 **nico 月月报** ◎

P016 **Cosplay**
Assassin 酒吞童子，感谢您召唤出咱！
——专访半次元人气 coser
w 百合欧皇子 w

P020 **东方专区**
东方铃奈庵四周年纪念评述与漫谈
——记载于书页里的人妖幻想绘卷

P028 **萌绘师**
介于天才与努力家之间的风景
——既非大器，却也晚成的 karory（上）

P038 **提督手记**
征战大洋的陆上海鹫
——『舰队收藏』基地航空队篇（上）

P044 **动画研究**
Rewrite 前世今生
——与 GAL 改动画的改写重生

跟着河森正治去思考
——写在『MACROSS Δ』完结之后

P060 **本期特辑**
不课金你真的可以变强 X

P068 **游戏故事**
桃花依旧笑春风
——『千の刃濤、桃花染の皇姫』赏析

宿命的终章，最后的誓言
——『传颂之物 二人的白皇』剧情解析暨系

P098 **圣地巡礼**
从东京"咸蛋超人"狂热说起
——收集癖与车站章
铁道宅的究极收藏

P108 **同人新作**

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言
3，进入官网论坛 http://2dmacg.com 发帖



随着某站的大动作，大家对于什么代表二次元越发的迷惘了，越来越多的人也开始将"不是很懂二刺螈"作为回应一切的惯用句。从充满热情的分享到充满冲动的消费，其实这个过程并不是天朝独有的。正好十年前，日本御宅教父冈田斗司夫就发表过"御宅已死"的宣言：广义的"御宅族"，专注于特定性趣，能够对抗世人有色眼镜，拥有自尊和优越感的人群随着文化产业化转变为专注于消费动漫文化的普通人群。而天朝只是在重复这个必然的过程而已。

"并不是大家所熟悉的那个二次元消失了，或许只是因为我们不在需要这层名为"二次元"的保护伞了。我们曾经觉得是伙伴的人们，也已经都走向各自的道路上。大家已经不需要聚集起来，幻想着一个共通的二次元世界才能立足于世，已经可以简单的说出因为喜欢看哪类型动画，或者漫画或者其他作品，二次元与社会间阻隔的那道墙壁已经崩塌，我们每一个人都终于真正地自由了。你就从中去寻找你自己真正喜爱的事物吧。从此以后，已经没必要让谁来教你御宅是什么，萌又是什么了。为什么？因为自己喜欢什么或萌什么，都没必要受任何人的指责。"

最后，强烈建议大家去看看那本书，冈田斗司夫的『オタクはすでに死んでいる』（御宅已死）。



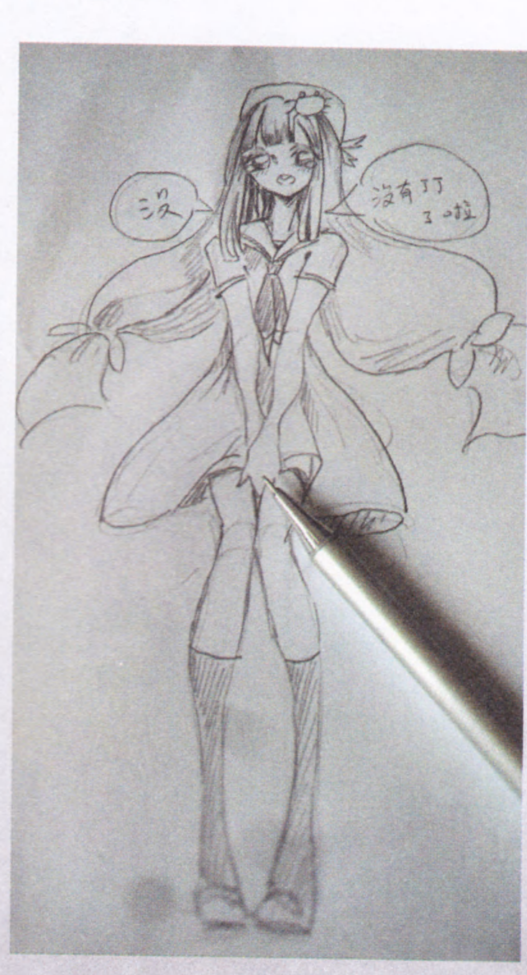
97 封面作者：bibia（天国的 fspro 出品）.
97 封底作者：咦嘻嘻 出自『天朝铁甲战姬－万国来袭』（星泉社出品）

[寄语选登]

极乐 女 北京

当我看到一个女孩子倒在了地上，我总是先会考虑究竟扶不扶她。如果扶她，我们之间必然会出发某些不可描述的剧情，说不定还有 CG。
不扶，我也只能说，诸君，我喜欢萝莉。
其实看 2DM 的杂志虽然不多，但是现在在纸媒介低迷的情况下看到 2DM 依然屹立不倒，感觉替其高兴之余又有点担心之后的发展，偶然之间看到关于河蟹子的梗就拿来摸鱼用了（★￣ω￣），希望不要嫌弃。最后希望 2DM 的大家越来越好～～～

：不是扶她！（如果说是的话可以画出不可描述发来吗？）咳咳……2DM 正是因为有着各位读（hen）者（tai）大佬的支持才会一路坚持到现在。河蟹子也会更加努力！勇敢的少♂年（误）要创造奇迹！



[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



[编辑部安利屋]

『無限の住人（无限的住人）』

作者：沙村广明

本期给大家推荐的是沙村广明的时代剧题材格斗漫画『无限的住人』。该作画风属于素描式写实派，大量使用线条和淡墨来代替网点，凝重的色调、电影感极强的动态画面与分镜将一个充斥杀戮的残酷世界表现得淋漓尽致，又以时代剧为题材，奇特的人物装扮与独创的武器层出不穷，故事独特的世界观更是令人印象深刻。漫画全 30 卷销量累计超过 500 万部，曾获 1997 年第一届文化厅媒体艺术节漫画部优秀奖，其英语翻译版本更是于 2000 年获得美国 EISNER 漫画奖的最佳国际作品奖。

值得一提的是，该作已确定将于 2017 年 4 月上映由鬼才导演三池崇史执导、木村拓哉主演的真人电影。作为日本电影界向世界宣告将是由"最强组合"打造出的电影，我们没有理由不期待一下。于是，就让我们先来享受一下大师级别的原作漫画带给我们一场原汁原味的华丽残酷之盛宴吧！

haru

王晓东 男 广东省中山市

您好，请问是二次元狂热吗，我要投诉 ww

每次看到不氪金你能真的可以变强的专题都好心动，所以 FGO 国服上线之后毫不犹豫地就跳下了坑……

现在天天吃土瘦了 20 斤（微笑

嘛不过说正经的游戏还是蛮有意思的，玩了之后一直在想这些游戏里的角色什么时候能出现在动画呢，感觉每一个英灵都能写出一段不错的故事呢！

说最后，作为现在市面上我能看到的最后一款做二次元的杂志，希望二次元狂热能越做越好，我也会努力安利我的小伙伴们一同掉头发的 www

：就在截稿当晚 11 区那边就公布了动画化的消息……这位同学是不是有因果律宝具？据说年底就可以上映了，期待吧！每一帧里都是你们课金的成果！

李天开 男 北京市海淀区

关注了蛮久的二次元狂热不过这是第一次发邮件

看了这次的 coser 专访感觉现在妹子们都好萌啊啧啧啧，为什么我身边都没有什么好看的妹子（ㄒ＿ㄒ）

不过为什么现在到处都是雷姆！感觉我家艾米莉亚完全没有雷姆人气高啊心痛（> 皿 <）不过也好，这样就没有人抢我的艾米莉亚了 hhh E·M·T 万岁！

最近天气越来越冷也不知道河蟹子有没有加衣服。说起来下个月又要过光棍节了，我明明是个高富帅为什么每年都没有缺席过双十一啊（ㄒ＿ㄒ）河蟹娘救我（>_<）

也许这就是命吧。明年就出柜好了。

：俗话说阿宅们每个季度都换老婆，到现在还能看到蕾姆就算是不错的了 ~

顺便，果然高富帅的结局都是变给……







李宇春二次元首秀惊艳全场　引领三次元大咖玩出新高度



三次元嘉宾与二次元大咖同台，是本次动漫音乐节的最大特色。李宇春献唱『存在感』等三首歌，动感十足。

薛之谦深情演唱『我好像在哪见过你』、『小孩』和『演员』引发全场大合唱；刘忻实力献唱『残忍的缠绵』等三首歌曲；明媚女神印子月带来中翻版『四月是你的谎言』与『旋风少女』第二季主题曲。

阿杰 729、小魂联袂演绎《全职高手》主题曲 二次元大咖实力献唱



五色石南叶古装演唱『江月风』，moonlight『出道吧！ moonlight』感染力十足，祈 Inory 甜美献唱『Only My Railgun』；广东粤剧院全男班的『决战天策府』领略中华传统精粹，『狐妖小红娘』等国漫主题曲的演唱更是带领观众聆听国漫崛起的声音。

百万人参与的动漫嘉年华，由 S.I.N.G 女团演唱音乐节主题曲『造梦王国』，为本次动漫音乐节完美收官

本次动漫音乐节是前所未有打破次元壁的盛大狂欢，同时也是首次由数字音乐平台举办，全程直播互动的跨次元动漫嘉年华。





爆笑版 Fate/GO 挂件

出品：bell-fine　价格：800 日元

700 万下载突破，国服也开放运营，Fate/GO 现在仍然是如日中天。这套挂件出自游戏开服前的爆笑宣传官漫『Fate/ 咕哒咕哒 Order』，挂件本来没什么，只是一看到这几个角色就忍不住笑了。作者経験值老师的画风实在魔性，买来挂在包上能逗笑的肯定不止你自己。



JOJO 岸边露伴茶杯

出品：Noritake　价格：9720 日元

『JOJO』虽然表面狂放但其实内里也是很细腻的作品，推出这样优雅的周边好像也没什么不对。岸边露伴是作品中一位执着于个人美学的漫画家，更像是作者化身一样的存在。这款以其为印象的茶杯是与有着百年历史的高级餐具品牌 Noritake 合作推出，以白金绿三色构成的茶杯与专用盘子不但外观典雅，拿起来也相当有质感。杯子内侧有替身天堂之门的图样，盘中还带有岸边露伴的签名。用这款茶杯品茶，是不是能够读取到岸边的人生呢。





小樱封印杖电吹风机

出品：Aniware　价格：9500 日元

『魔卡少女樱』的魔杖周边从前也出过不少，但这款还是不得不说有够别出心裁。以小樱的封印之杖为原型设计的…电吹风！外型设计高度还原了魔杖本体，而且作为电吹风造型毫无违和，才发现原来封印之杖和电吹风这么之配，CLAMP 大婶们估计从前没有想到过吧。这么有少女气息的电吹风，别处应该找不到了。



阿松布偶风流苏

出品：カーテン魂　价格：3500 日元

看上去是阿松兄弟的小布偶，不过官方说明其实是流苏，也就是挂在窗帘下面的穗。六兄弟虽然长得一样但各有特点的表情很容易分辨出是哪只，手里抱着的“松”和身体之间留出了空隙，用来扎系窗帘的下摆。坐高 15cm，当然就算不扎窗帘单纯做为玩偶玩赏性也是不错的。预计 2017 年 2 月发售。





特报：CICF广州展 Aqours 成员见面会访谈

相信广大手游玩家一定不会陌生，随着跨媒体企划『LoveLive! Sunshine!!』今年暑假大热上映，9位角色所组成团体“Aqours”也宣告登场，再次牵起了新一轮的二次元偶像狂潮。

而中国作为日本海外的重要应援基地，三位主演成员小宫有纱（黑泽黛雅役）、齐藤朱夏（渡边曜役）、小林爱香（津岛善子役），也响应中国内地粉丝的热情期盼，于10月3日先行来临广州的中国国际漫画节动漫游戏展（CICF EXPO）。

二次元狂热作为资深采访媒体，经过主办方CICF和日方的邀请，成为了官方唯一指定的采访拍摄媒体，并在三位主演百忙之中，首先为我们带来了本次来穗的详尽的采访。

1. 在广州有什么想品尝的美食？

齐藤朱夏：昨天吃了黄油菠萝包，之前就很期待能吃，希望下次还有机会再吃，另外也想吃虾饺呢。

小宫有纱：大家如果觉得有什么好吃的也可以推荐给我们哦。

我：肠粉，广州常见的早餐

翻译后，小宫有纱：诶？真的想试试呢。

2、对于自己饰演的成员，有没有和自己比较相似的地方？

齐藤朱夏：自己非常有活力，有精神的一面，和曜非常相似。另外在动画里面有派传单的一幕，而自己不怕生这一点也和曜十分相似。

小林爱香：觉得自己积极向上这一面和夜羽非常相近。夜羽在动画里的那种 unlucky 的倒霉属性也和自己很相像呢。（笑）

小宫有纱：自己的身高和嘴角的痣都和黛雅十分想象。性格方面因为黛雅是姐姐，要保持成熟稳重的一面，而这一面和自己也是十分相似的。

3、在广州有没有想去观光的景点呢？

三人：我们想去广州塔，因为有在远处看到过夜景，所以也想近距离的参观一下。

小宫有纱补充：我想去看看广州图书馆，听说是亚洲规模最大的图书馆，而我也很喜欢看书，所以有机会想去看一下。

4、对于自己饰演的成员，是一个怎样性格的女孩子？你喜欢她什么地方？

齐藤朱夏：小曜虽然看上去是一个很男孩子气外表的女孩子，但其实她的内心和气质都是十分柔弱的女孩子，我很喜欢她这一点。

小林爱香：夜羽的外表十分可爱，一直想着变成堕天使，但又经常露出了善子的一面，我十分喜爱这一点。

小宫有纱：黛雅是三年级的学生，又是一位姐姐，又身为学生会会长，所以一直想往成熟稳重的方向去努力。但却时不时会出现脱线的情景，给人十分可爱又有亲近感，我十分喜欢这一点。

5、三位作为『LoveLive！Sunshine！！』的成员声优，这部作品给各位带来的最大改变是什么呢？

齐藤朱夏：环境的确有很大的变化，但自己的心境的变化才是变化最大的地方。

小林爱香：通过这部作品，自己有了努力的目标。看着作品里的成员不断地追梦而努力的身影，觉得自己也必须要努力。这是我变化最大的地方。

小宫有纱：通过这部作品，自己能够来到中国，获得更多和大家见面的机会，包括现在的采访，之后的舞台活动以及渡手会，这样通过各种各样的形式和这么多粉丝们接触。这是给我变化最大的地方。

6、Aqours 目前所有歌曲之中最喜欢的是哪一首？

三人：呜，好难选啊……全部都很喜欢呢……

小林爱香：TV动画的OP『青空 Jumping Heart』非常有活力，有一种“开始”的感觉，闪耀着青春的活力和光辉，所以我非常喜欢。

齐藤朱夏：我会选『未熟 DREAMER』这一首，因为我们现在还是不成熟的，而歌名跟我们现在的状态非常匹配，所以我十分喜欢。

小宫有纱：因为我们 Aqours 这个组合也是从0到1开始的一个过程，1单的CW曲『Step! ZERO to ONE』和我们目前的情况十分敏合，也能够传达出我们的心情，所以我十分喜欢这一首。▲



■文/windchaos ■责编/稗田’haru ■美编/三白

亚人 第二季

亚人剧场版动画第二部已于9月在日本上映了，对于国内第一时间看不到剧场版的观众来说，可以先看TV动画二期解解馋。二期剧情紧接佐藤大战人类之后展开，亚人与人类之间的冲突随着暗杀的进行全面爆发。经过了前一部的锤炼，Polygon Pictures在『亚人』二期中对于3D技术的运用更加精湛，就连人物表情都不逊2D作画。打斗方面依旧保持很高的水准，相信看了前作的观众一定不会错过。

Staff:
原作：樱井画门
总监督：濑下宽之
监督：安藤裕章
系列构成：濑古浩司
动画制作：Polygon Pictures

Cast:
永井圭：宫野真守
海斗：细谷佳正
佐藤：大冢芳忠
户崎：樱井孝宏

排球少年 乌野高校VS白鸟泽学园高校

小排球第三季随着春季高中联赛乌野高校遭遇地区赛的最终对手白乌泽学园高校，春高赛不仅比赛达到了高潮部分，就连本季的副标题也改成了乌野VS白乌泽。本季将会用整整10话来刻画这场惊心动魄的对决。按照地区决赛5局3胜的规则差不多2话1局对于比赛的刻画相对前两季要更加详尽，然而长度的扩充却一点都不使剧情显得拖沓，比赛依旧让人看得紧张刺激有种忍不住想要上场打排球的感觉。

Staff:
原作：古馆春一
监督：满仲劝
系列构成：岸本卓
动画制作：Production I.G

Cast:
日向翔阳：村濑步
影山飞雄：石川界人
泽村大地：日野聪
菅原孝支：入野自由

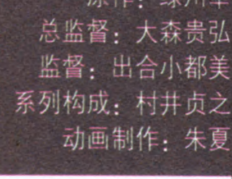




夏目友人帐 伍

『夏目友人帐』来到第五季，动画制作从Brain’s Base换成了朱夏，不过不管制作组怎么换，夏目那治愈清新的味道依旧不变。夏目与各式各样善良的妖怪相遇，帮助妖怪解决问题的一个个温馨日常，都似乎忘了为什么要归还名字这个设定了。在这一季的开头提到了夏目玲子，不知本季是否会用更多的时间对玲子的剧情做一个补完。当然，五季以来另外不变的就是，我们胖胖的娘口三三依旧陪伴在夏目的身边。

Staff:
原作：绿川幸
总监督：大森贵弘
监督：出合小都美
系列构成：村井贞之
动画制作：朱夏







吹响！悠风号 第二季

号称“京吹部”的『悠风号』动画第二季依旧沿用了京阿尼上一季的原班阵容，故事紧接着上一季北宇治高中吹奏乐部拿到地方大赛的金奖之后，向着关西大赛发起挑战的故事。随着第二季新角色的加入以及别的学校的相关角色出现，吹奏部三年级生以及久美子和丽奈的各种黑历史进一步被挖掘。石原立也监督与山田尚子演出的组合赋予『悠风号』华丽又细腻的演出感官，为观众奉献上十月的一部交响诗篇。

Staff:
原作：武田绫乃
监督：石原立也
系列构成：花田十辉
演出：山田尚子
动画制作：京都动画

Cast:
黄前久美子：黑泽朋世
加藤叶月：朝井彩加
川岛绿辉：丰田萌绘
高坂丽奈：安济知佳

youku 优酷
土豆网 tudou.com
每个人都是生活的导演



周一的丰满

号称比村乳业的比村奇石每周一连载的插画『周一的丰满』突然动画化让人有些始料未及，在Youtube上被和谐之后第二话开始在Nico上进行连载。每周关于一个巨乳妹子的小故事，在每周的第一个工作日感受到满满的小确幸。比起『周一的丰满』日文『月曜日のたわわ』，个人更喜欢的翻译是『周一的桃夭夭』，桃之夭夭，灼灼其华，在每周一文明观球观看乳摇的同时，更重要的是在身心疲惫的工作日中感受到身边巨乳妹子带给自己的小而确幸的幸福感。

Staff:
原作：比村奇石
监督：村山公辅
动画制作：PINE JAM

Cast:
小爱：原田彩枫
哥哥：间岛淳司
后辈：茅野爱衣



竞女

竞女是一种女孩穿着泳衣，保持平衡，利用臀部和胸部来进行攻击的运动，玩过『死或生 沙滩排球』的玩家一定对其中的这个小游戏印象深刻。看设定似乎是肉番，然而作为一部"球类竞技"的运动番，却依旧保持着运动番的燃度。其实穿着泳装在泳池旁练撅屁股和夕阳下在球场上练挥棒本质上也都一样的。动画的竞技部分燃度极高，演出十分华丽，同时又能享受到桃与尻的饕餮盛宴，岂不美哉。

Staff:
原作：空咏大智
监督：高桥秀弥
系列构成：加户誉夫
角色设计：中野圭哉
动画制作：XEBEC

Cast:
神无希：Lynn
宫田纱耶香：M·A·O
丰口乃音：大西沙织
青叶风音：本渡枫



无畏魔女

沿袭了『强袭魔女』的世界观，『无畏魔女』讲述了在强袭中501统合战斗航空团隔壁502部队全新的故事。尽管有前作中的角色出现，没有接触过这个系列的观众也可以当做全新的新作来观看。故事以女主雁渊光随姐姐前往欧洲前线，在姐姐中弹后代替姐姐上战场的故事，依旧是原来小裤裤魔女飞天战斗的调调，在享受主线战斗刺激的同时，502部队们的新角色又带来了和前作不一样的角色魅力。

Staff:
原 作：岛田文金
监 督：高村和宏
角色原案：岛田文金
角色设计：高村和宏
动画制作：SILVER LINK.

Cast:
雁渊光：加隈亚衣
管野直枝：村川梨衣
下原定子：水谷麻鈴
雁渊孝美：末柄里惠

PPTV 每个人的网络电视
bilibili

Lostorage incited WIXOSS

作为桌面卡牌游戏宣传动画，『选择感染者』因为冈田磨里的剧本让人印象深刻，成为卡牌游戏改少有的话题作。续作动画中一定程度上沿用了前作动画的世界观，然而制作组的更替尤其是少了冈田磨里的剧本感觉风格上药性没有那么足了。反而是WIXOSS卡牌的战斗部分做的比前作动画要华丽了许多，比起主角们反而是那些在卡牌中的LRIG角色要显得更有魅力。反正本来就是一部卖卡牌为主的动画，尽管国内玩实体卡的不多，接触过前作动画的也可以来试一下续作。

Staff:
原作：LRIG
监督：樱美胜志
系列构成：土屋理敬
WIXOSS监修：山口朋
动画制作：J.C.STAFF

Cast:
穗村铃子：桥本千波
森川千夏：井口裕香
莉露：伊藤静
梅露：金元寿子



bilibili



前一段时间，『秋叶原之旅』同时公布了手游与动画的消息，似乎现在的新番在企划的时候越来越多地把手游也一起搭进来。在十月，也有像『钢铁交响乐』、『星梦手记』这样动画手游同步的企划，或许未来这样的形式会越来越多吧。本期挑选的几款游戏也都和动画改编相关，希望从中能找到你喜欢的游戏。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

哥特系魔法少女

游戏原名： ゴシックは魔法乙女【ごまおつ】
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： STG
开发厂商： CAVE Interactive CO.,LTD.
收费方式： 道具收费
官网下载： http://www.cave.co.jp/sp/mahouotome/

MOBILEGAME


ios



android

话说“手游侵略者”这个栏目开始到现在，印象中从来没介绍过打飞机的游戏，今天就来介绍一下这款名为『哥特系魔法少女』的 STG 游戏。这款游戏其实上线有段时间了，笔者开始玩这款游戏是因为最近和 10 月新番『魔法少女育成计划』的联动。简单的来介绍『哥特系魔法少女』这款游戏的话，就是手机上东方弹幕风格的一款游戏，一场 STG 的战斗差不多在 3 分钟左右，作为手游的时长十分适合。

游戏中共有 5 位风格不同的哥特系魔法少女可以选择，不同的魔法少女使用的弹幕风格完全不同，有些类似于东方中魔理莎的集中攻击有些则类似于灵梦的散射，不过相信各位选择签订契约的魔法少女还是先看人设……

游戏中除了魔法少女外还有各式各样的使魔可以装备，玩家最多可以装备 3 只使魔，不同的使魔根据稀有度和等级不仅影响着玩家的能力值，在战斗中使用的必杀技也是直接跟使魔捆绑的。使魔也都是哥特系的萌妹子，获得方式当然是抽卡你懂的。还好游戏中通关送的水晶数量还不少，无课的话就当磨练自己打飞机的水平了。



在战斗过程中玩家可以在自己的 2 位魔法少女与协力的 GUST 好友共 3 位之间随时切换，根据不同的战况选择使用不同的弹幕进行战斗。每个使魔的技能一场战斗只能使用一次，要合理分配。由于每个魔法少女都有单独的 HP，就相当于玩家有三条命，主线关卡通关基本没什么问题。不过这游戏最大的乐趣还是和东方一样在于挑战更高的分数，由于游戏中有 COMBO 连击系统，打 BOSS 也有倒计时的设定，如何打出更高的连击以及最快时间打败 BOSS 使得关卡值得反复挑战。游戏中每周也都有分数排名系统，每周根据玩家的排名都会有一定的奖励。此外，在玩家等级达到 15 级之后就能解锁工会模式，在工会中和朋友们一起协力刷副本完成任务获得各种奖励。

在战斗部分之外好感度系统自然也是不可缺少的，除了 5 名女主之外众多的使魔也有各自的故事等待玩家去刷好感度解锁，看到各式各样的魔法少女实在是让人有打飞机停不下来的冲动。同时，游戏中使魔的育成进化系统也保证了玩家总有东西可以刷。

作为手机上少有的 STG 类型的游戏，同时又有华丽的弹幕以及哥特系魔法少女这一大卖点，虽然估计大家拿到这期杂志的时候游戏和『魔法少女育成计划』的联动已经结束了，不过还是很推荐喜欢弹幕游戏的玩家手机里常驻这个游戏。



阿松的 NEET 双六悠哉之旅

游戏原名：おそ松さんの ニートスゴロク ぶらり旅
游戏平台：Android
游戏类型：双六
开发厂商：avex pictures Inc.
收费方式：道具收费
官网下载：https://tabimatsu-game.com/

MOBILEGAME


ios


android



之前也介绍过很多『阿松』的手游，不过今天要介绍的这款『阿松的 NEET 双六之旅』听名字就感觉很好玩。游戏讲述了阿松六胞胎在看新闻时听说每年东京地上掉落的钱财就有33亿，于是六胞胎就跑到日本大街小巷捡钱的故事，真是看故事设定就很有阿松的风格。

游戏的主要玩法是双六＋收集房间的装饰品，双六简单说就是大富翁类型的游戏，游戏每一关先由国旗君转大转盘选定一个攻略的地点，然后阿松就在地图上掷骰子移动，骰子是根据体力来恢复的所以每次都有种不够玩的感觉。

在地图上除了捡钱这件很重要的事情之外，还有各种有趣的事件等待收集。当然捡钱也是很好玩的事情，比如第一次看到空松因为装逼被打然后获得医药费的时候实在是笑死我了。各种阿松风格的桥段以及界面设计，只要是阿松的爱好者会不同的从中获得乐趣。地图上还有各种 QUIZ 图标的地方移动到那里就能猜谜，各种关于原作的谜题考验对于玩家对于作品的了解程度，好在每次猜谜都可以选择难度不同难度奖励的兑换券数量也不同。

游戏中获得的金币和兑换券可以用来买服装家里的家具解锁原作其它角色等各种各样用途，要把全日本的钱捡一遍加上各种收藏要素还是挺耐玩的，强烈推荐原作爱好者尝试。







苍之彼方的 TV 动画结束有好一阵了，手游才姗姗来迟，不过『苍之彼方的四重奏：永恒的天空』作为一款卡牌类的改编游戏，总体质量只能算是不过不失。游戏的玩法基于原作世界观下的 Flying Circus 以卡牌游戏的方式进行重现，接触过原作或动画的玩家都知道这是一种飞翔在天空中的竞技游戏。在手游中就变成了5局3胜的卡牌游戏了，除了原作中的角色外游戏中加入了大量路人角色的卡牌，卡牌分为攻防和速度三个数值，在原作中除了最快接触标志物获得点数之外还能通过触碰对手后背得点，这些都在游戏中重现。



可惜的是作为一款以拼数值为主的游戏，玩家可以操作的地方不多，并且作为 GAL 原作的游戏，手游中竞技部分采用的都是 SD 形象也不够吸引人。好在 R 以上的卡牌都是全程语音，不过这不够吸引人的游戏模式让玩家在每次玩的时候都有按快进的冲动。

苍之彼方的四重奏：永恒的天空

游戏原名：蒼の彼方のフォーリズム － ETERNAL SKY－
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：卡牌
开发厂商：Edia Co., Ltd.
收费方式：道具收费
官网下载：http://aokana.net/mobile/aokanaes/

MOBILEGAME


ios



android



庆幸游戏还是有各种故事模式，玩家可以通过原创的新增故事来进一步了解角色的魅力。此外，角色也都有好感度设定，通过获胜增加好感度不但可以解锁新的故事还能使卡牌进化。总体来说，『永恒的天空』是一款非常 FANS 向的游戏，不过就算原作粉丝可能也会对游戏质量比较失望。吐槽了那么久，官网一查才知道这手游还有个非全年龄版还没上线……▲



INFO

游戏名：枯れない世界と終わる花
中文暂译：不枯的世界和终结之花
出品：SWEET&TEA
原画：あめとゆき、蟹屋しく（配角）、平井ゆづき（SD 原画）
剧本：雪仁
音乐：水城新人
发售日：2016 年 11 月 25 日

新品牌SWEET&TEA处女作

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田、haru ■美编 / 塔里

『枯れない世界と終わる花』

Story

故事的舞台是一个充满幻想色彩的、铺满了五颜六色花朵的美丽城市。身无分文的主人公翔与被主人公取名为蕾的少女一同来到了这座城市。肚子饿得不得动弹的翔倒在了花丛中，一位名叫“春”的少女好心将两人带回了自己经营的咖啡店。在填饱了肚子之后，两人为了赚取生活费而开始在店里打工，并且结识了春家三姐妹中的另两位——长女琴世和小女雪那。就这样，翔开始了在咖啡店与少女们共同相处的日常生活，与在同一家店里工作的店长代理——优也熟识了起来。

然而在某个深夜，翔发现春一个人外出，便跟在她的后面，来到了远离街市、漫山遍野长满花朵的山丘。在那里，翔目睹了月光里散发着淡淡光辉的大树下，被春抱在怀里的优变成白色花朵的瞬间。

发现翔的存在之后，春看着随风飘散的花瓣们，露出了寂寞的微笑：

『在这样的世界里，我就是这样活过来的。可是还想活下去，哪怕牺牲他人的生命。』

而翔则与春同样抬头仰望着花瓣纷飞的夜晚，一面这样说道：

『不管这个世界要强加给你什么，不管有多少人不肯饶恕春，我都期望这个世界的终结。』

——为了生存下去不断牺牲生命的天使们，以及为了拯救天使而期望世界终结的少年的故事，就这样开始了。

温柔随性的次女

春 CV：沢澤砂羽



在城郊的咖啡店里工作的三姐妹中的次女，同时也是咖啡店的店长。主要负责店里的蛋糕和点心的制作。本人也跟蛋糕一样有种软乎乎的感觉。性格十分悠闲，对人温柔，脸上总是挂着和善的笑容，就连烦恼的时候也以笑容相向，平时十分我行我素。不过实际上她是三姐妹里最顽固的一个。非常不适应早起，早上不迟到的时候反而比较少，而原因竟然是写日记占用时间太长……

喜欢照顾人的长女

琴世 CV：夏峰いろは



咖啡店三姐妹的长女，在店里主要负责大堂接待和红茶、饮料等。作为长女她很喜欢照顾他人，让人感觉有些多管闲事。言行举止富有优雅的气质，平时看起来是很有威严的美人，但由于每次捉弄她她都会当真，所以是个调戏起来很有趣的姐姐。兴趣是读书，经常光顾书店，对红茶很有了解，甚至在自己家里栽培红茶茶叶。

率直而充满朝气的小女

雪那 CV：谷若叶



三姐妹中最小的妹妹，在店里负责大堂服务和制作各种小工具和道具。心灵手巧，擅长做书签。外表印象给人一种小动物一样的感觉，看起来很容易与人亲近。

性格开朗，纯真率直，无所不惧。虽然喜欢开心的事情，很少受周围的影响，可实际上三姐妹中她才是最能冷静地看待自己和周围的一个。

天真烂漫的神秘少女

蕾 CV：秋野花



与主人公翔一同带来这个城市的少女，跟翔一起住进咖啡店打工，不过基本是当做吉祥物看待，作为服务生被判定为毫无战力。性格天真烂漫，感情表现很丰富，而且率直老实，再加上外表看起来也十分可爱，让人见了她就有种被治愈的感觉。要说缺点，她比较轻易的就会对人道歉，可是被她道歉的人反而会感到加倍的罪恶感。

与翔的关系不明，像是年纪相差较大的妹妹一般，与翔很亲近。

Comment

刚刚设立的SWEET&TEA是与我们熟知的染色板社相关联的姐妹品牌，其作为处女作公开的，便是这一部有着不凡气质的『枯れない世界と終わる花』。

看到这部作品，大家首先都会被画面的色彩感所吸引。在访谈中制作者表示作品整体突出了花的印象，为此作中画面色彩十分鲜艳华丽，人物立绘也能体现出季节和花的印象，背景也时刻遍布着花朵，游戏中还经常可以见到花瓣飞舞的特效，再加上曾经在SMEE推出了名作『フレラバ』的画师あめとゆき笔下的人物本来就有一种轻柔的感觉……这些视觉元素共同渲染出一种飘渺和凄凉的美感。

与画面的着力点相对应的是，本作似乎在剧本上也打算“大干一场”。担任剧本主笔的写手雪仁也不是一个简单的人物，他目前正是近几年知名度逐渐提高的、国人画师さゆり所属的品牌——スミレ的社长。当然，除了社长一职之外，雪仁本人也是一名剧本写手，参与很多作品制作，资历是肯定足够了。可问题在于，他至今为止参与的作品，不是拔作就是废萌，要说他想制作一部主打剧情的作品，恐怕大多数玩家还是会有些不安吧。

雪仁表示，他会在本作中体现出前所未有的故事性和主题性。从故事介绍中我们大概能看出本作的确不是普通的拔和萌，但是仅此而已。满篇的谜题让人无法判断今后故事的展开，甚至不能看出叙事水平的高低。就连前不久推出的体验版，也只讲到了跟游戏介绍那几行字差不多的内容。目前可以确定的情报有：主人公翔是为了寻找“天使”而来到这个城市，而天使指的多半就是春等几位女主角，她们因为某些原因，必须通过牺牲别人生命的形式，来维持自己的存活（亦或是指维持这个世界的运转）。另外就是三姐妹关系看起来不错，可实际上似乎并不好，也没有生活在一起，可能各自之间还存在隔阂或矛盾。另外，还有一点笔者的推论：由于故事介绍的内容与体验版的展开存在一些微妙的区别，很可能本作故事将是一个轮回系统，故事介绍讲述的信息比较少可能因为是一周目，而游戏体验版里的内容这可能是二周目以后的展开……

虽然剧本存在不安，但是本作的确能感受到制作者想要述说什么的欲望，这至少达到了剧情系作品的基本要求。另一方面，就算剧情展开比较残念，本作结合画面和音乐，还是能成为比较优秀的气氛系作品。总之，小小地期待一下吧。▲

『星降る夜のファルネーゼ』

中泽工监督制作萌系大作!?新品牌mitti之处女作

INFO

作品名：星降る夜のファルネーゼ
中文暂译：星降之夜的法尔内塞
出品：mitti（ミィティ）
制作人：中泽工
原画：ゆき恵、なえなえ
剧本：岩片烈
发售日：2016年12月22日

■文／如月千华 ■责编／稗田、haru ■美编／塔里



Story

在很久很久以前，“善良的魔女”为世界带来了魔法，大家迎来了繁荣。人们纷纷感谢“善良的魔女”，并享受着她们带来的恩惠。可是“邪恶的魔女”出现之后，唆使人们杀死了“善良的魔女”。

在那之后，没有了“善良的魔女”的保护，“邪恶的魔女”便在世界上作恶多端，让人们经受着各种各样的痛苦。于是人们也杀死了“邪恶的魔女”，并试图忘记魔法的存在。但是“邪恶的魔女”夺走了人们的星空，并为世界种下了诅咒：“魔女一定会继续诞生”。

为了与之对抗，在数百年时间里，人类奋起寻找出世界上的魔女，并不断地将她们杀死。

这就是“猎星”行动的开端。

故事的主人公爱德华出身自一个乡下的小村子，他的母亲因为错误的“猎星”而被误认为是魔女并被处以极刑，从那之后，他为了避免再次发生母亲这样的冤案，来到王都琉提斯经过拼命努力成为了“占星辩护律师”。在他初次担当的审判中，虽然十分惊险地保护了委托人，但却没能查明事件的真相。由于对方是魔女，通常的方法很难追查犯人的踪迹，而这时，一名自称魔女的少女出现在了他的面前……



Farnese Atlas
法尔塞内·阿特拉斯

18岁的女性。自称是“正义的魔女”。她是主人公爱德华的青梅竹马，与他同样出身于乡下，非常非常喜欢爱德华。性格自由奔放，极其乐天，说得好听是单纯，实际上就是头脑比较简单。在王都琉提斯与爱德华重逢之后，便开始协助他的猎星法庭。虽然她连自己能使用什么魔法都不知道，但却能使用圣杖阿斯特罗拉，在事件现场等处探知线索和魔法的痕迹。平时总是带着一只名叫雪梨的狗，她一直称雪梨就是自己的母亲，但却没人相信。



Jacqueline Sprenger
杰奎琳·施普伦格

25岁的女性。占星辩护律师。杰奎琳占星法律事务所所长，同时也是爱德华的雇主。出身自近东（地中海东部沿岸地区，包括非洲东北部和亚洲西南部），长着很有当地特色的褐色皮肤。杰奎琳家是当地的富豪的家系，她与夏娃·克莱因是远亲关系。

她拥有很强的正义感，曾经作为优秀的辩护律师名扬四方，但现在已经退居二线。当爱德华的搜查遇到困难时，她时不时会出手相助，总的来说是一个可靠的大姐姐。但是经常也会对爱德华发动毫不留情的エロ攻击。



Eves Klein
夏娃·克莱因

女性。年龄22岁。首席法庭骑士，同时也是圣堂骑士团团长。同时掌管着负责猎星行动的法庭骑士和相当于警察机构的巡查骑士，属于精英中的精英。性格踏实强健，刚毅可靠，嫉恶如仇，深爱正义和真实，因此甚至有一些洁癖。

她的工作是证明嫌疑人的魔女身份，与一面为嫌疑人辩护一面查明真相的爱德华是好敌手。

总的来说是一个典型的女骑士形象，当然，也是一个典型的傲娇。

目前正在追查某个震惊王都的大案子，经常将法庭的工作交给部下。



Orihime Nakajima Aster
织姬·N·雅丝缇尔

就读于王都的学校——卡洛琳学园的女学生，近期即将毕业。成绩优异，办事和管理能力也一流，还擅长游泳。她父亲来自科学文明更为发达的东方世界，她也因而长着一头靓丽的黑色头发。受到父亲影响，她对东方的科学也很有了解，总是随身带着最先进的照相机。

她外表看起来比较年幼，虽然性格冷静沉着，但对于推理，料理和社交等需要考验应变能力的事情却并不在行。她的父亲在公园的广场经营着一家东方风情的小店，她也经常在那里帮忙。

Comment

九十月份，大批新作情报涌现，让人有些目不暇接，如果只是简单看看画师和写手，说不定笔者就就错过本作这个“大新闻”了。

Miti是一个刚刚成立的新品牌，作为它公开的第一部作品，『星降る夜のファルネーゼ』从目前公开的情报来看，是一部结合了奇幻和推理元素的萌系作品。担任原画的ゆき恵作为黄油圈当红画师之一，毫无疑问就是本作的第一大卖点，而剧本写手则是一个从没看过的名字。而游戏系统则比较特别，共分为推进日常剧情的ADV部分，寻找线索的搜查部分，以及与法庭骑士和犯人对峙的法庭部分。其中法庭部分还有个奇怪的脱衣系统——通过推理和证据逐渐让犯人脱衣，并暴露出作为魔女的证据（这什么跟什么）……



只看这几点的话，很容易认为本作只是一个以原画为卖点，并融入了一些古怪游戏性的大路货作品——但是我们不能忽视的是，负责本作开发的，是中泽工和他的公司Regista。

对于年轻一点的朋友来说，或许中泽工已经是一个陌生的名字，但是对于走过了日本GALGAME黄金期的老玩家们来说，中泽工无疑是一个重量级的人物。作为老牌硬派制作人，他是旧KID旗下无限轮回（Infinity）系列及不朽名作『Ever17』的缔造者之一，脱离KID之后又创作了『I/Q』、『Secret Game』以及『Root Double』等核心向优秀作品，在老玩家心里就是一个犹如“神”一般的存在。

如今，他来着手制作这样一部怎么看都是萌系的作品，多多少少会让老玩家有些意外。在杂志采访中官方已经言明本作目标层是“年轻的玩家”，或许这意味着本作可能不会像上述将经典那么“核心”，但是，笔者相信有中泽操刀，本作看似古怪的系统一定还有更多文章可作。▲

微笑动画月号报

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play！ DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田、haru
■ 美编 / 三白

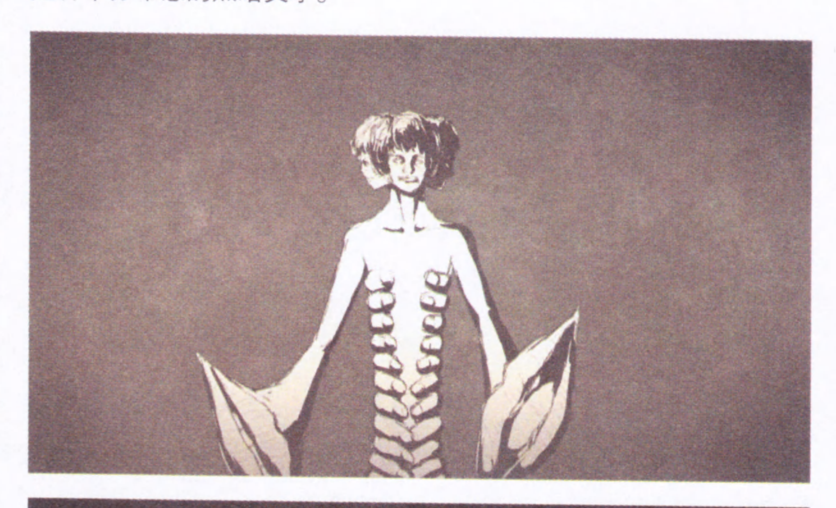
进入十月，各地纬度不同天气也有了比较大的差异，各位注意秋冬季保暖呀。北方也已经有了雾霾，建议出门戴口罩空气净化器也买起来～

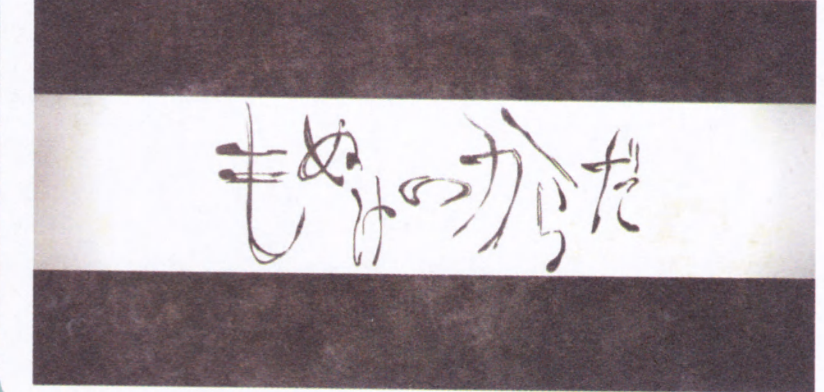
本月 Nico 大概也是入秋的关系，好像不如暑期热闹呢。VOCALOID 板块虽然也有不少熟悉 P 主的投稿，但是除了这几个月相当亮眼的 DECO*27 之外，总体成绩都有点后继无力感……在进行例行的新曲推荐之前，首先祝贺老牌 P 主 buzzG 本月拥有了自己的第一首传说曲！名作『【GUMI】しわ【オリジナル！】（番号：sm17763107）』达成百万再生，可喜可贺！再来 DECO*27 的『【GUMI】モザイクロール【オリジナル曲 PV 付】（番号：sm11398357）』冲破八百万再生大关，千万神曲有望呀♪ (^▽^*)

もぬけのからだ - GUMI

番号：sm29788563　作者：みやけ (MI8k)

首先介绍击败 DECO*27 拿下十月第二周的周刊冠军，使得 DECO*27 包揽冠亚军的"梦想"功败垂成的本月黑马 www。みやけ从 2013 年就开始在 Nico 投稿 VOCALOID 原创曲，再生算是不好不坏，不过也早已脱离底边 P 主的范围。今年倒是有两首值得注意，7 月投稿的『ラブ＆デストロイ - GUMI（番号：sm29303196）』和这次的新投数据都不错，特别是这次的 GUMI 新曲，最加分的是由アボガド 6（mylist/28725264）担当的印象 PV，断手断脚、跳动心脏和迷之动物使用，整体氛围让人想起 10 月某部新片北美上映中的黑暗系导演，是种十分带感的黑暗美学。

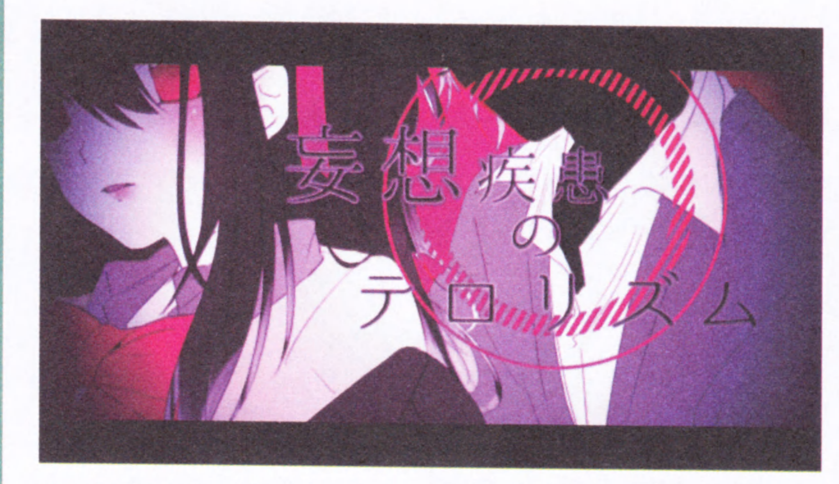




【初音ミク& GUMI】乱躁滅裂ガール【オリジナル】

作者：れるりり　番号：sm29782999

大熟人れるりり的热门"girl"系列新作，主米说明这是一个迷失了自我的女孩的故事。曲风倒是和以前的 girl 系列如出一辙，包括各种隐晦的黄（哔——）歌词也是一样 _(:з ゝ∠)_ 特别是标题虽然看着是"乱躁"，好像对应了这个迷失自我有点混乱烦躁的女孩，但是这个单词结合歌词中出现的"卵子"一词，也有猜测是谐音了女性生育器官卵巢的说法 orz 魔性的旋律和部分需要 18 禁（？）的歌词也迅速把这首歌送进了榜单，刚投稿没几天翻唱就如雨后春笋一般，翻唱版的屠版简直是可以被预见的……





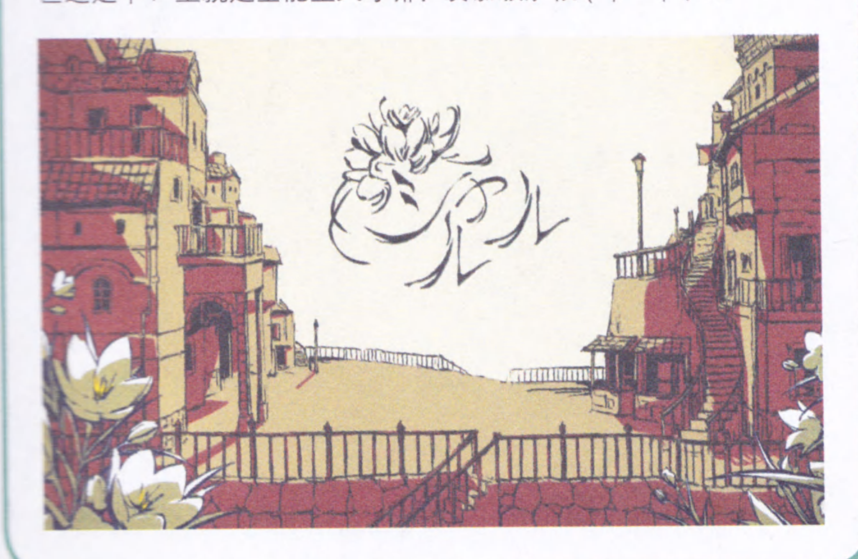


NICONICO

シャルル／flower

番号：sm29822304 作者：バルーン

今年新的 VOCALOID 也出了好几个，Flower 这位 VOCALOID 发售时就介绍过她是为了 Rock 曲特地强化的类型。本月就顺势推荐一首表现不错的 flower 新 Rock 曲，P 主バルーン原来一直使用初音，Flower 发售后开始使用 Flower，Flower 原创曲『花瓶に触れた / flower（番号：sm28255984）』再生超过二十万，也算是 Flower 的 P 主中较为知名的一位。本次的 Rock 新曲本身在弦乐和合成器的编配上都算是规矩，只在间奏和结尾时透露了一点小小的野心，也算是有趣的一点。投稿 VOCALOID 之后自己也不甘"寂寞"地投稿了翻唱作『シャルル／バルーン（番号：sm29854242）』，音色太适合唱 Rock 了，是不是本来就在做乐队呀 XD 话说现在这世道是个 P 主就是全能型人才嘛！羡慕嫉妒恨（┬ ┬）...

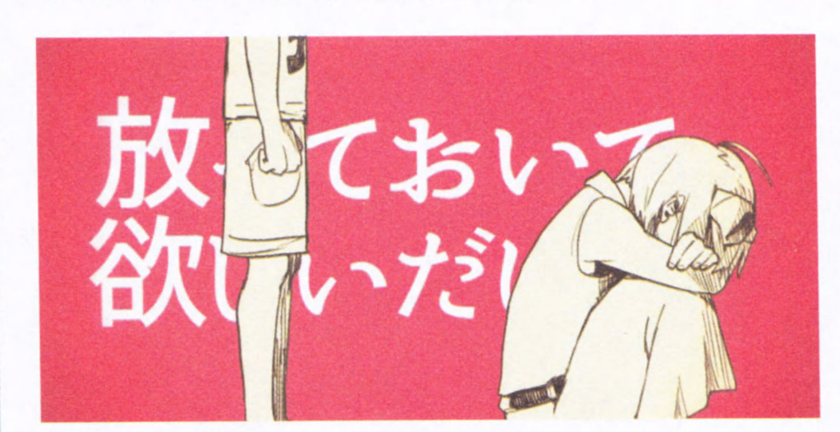


【GUMI】ダンセンダンス【オリジナル曲】

番号：sm29777428 作者：YM

许久不见的 YM 先生的新作，要知道 YM 先生已经消失快一年了，前作还是 splatoon 相关，大概是终于从游戏中爬出来了（大雾）。整体的曲子质量非常高，作为拥有"传说的 GUMI Master"美誉的人，调教自然也不在话下。延续以前的风格作词作曲包括 PV 都一起承包了，最后结尾时一段"dance"的重复配合 pv 中跳舞的 GUMI 剪影有点莫名带感，就是整首曲子三分钟不到，有点点微妙的不满足啊。这首投稿之后 mylist 数远高于评论数显示了曲子本身的优秀，但再生后续不太给力……这都不是问题，问题是亲爱的 YM 先生，答应我别再消失一年了好吗 w(ﾟДﾟ)w

本月的 VOCALOID 版还有 yuukiss 的新作『【KAITO】Kaitonation (12/07 発売)【オリジナル曲】（番号：sm29703226）』，是为了 KAITO 发行十周年纪念专辑「EXIT TUNES PRESENTS Kaitonation feat. KAITO」而写的主打歌。



【雑貨屋が自由に歌う】エンゼルフィッシュ【有印良品】

番号：sm29815949 作者：有印良品 Cynic 歌ってみた / 柘榴 番号：sm29839614 作者：柘榴

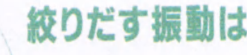
最后一起推荐两位唱见给大家，首先是本月唱见版榜单上存在感特别高的一位，虽然一开始看见他的标题只能想起某著名企业 www 不过这位 up 的头像也是恶搞的这个企业 =0=b，也自称是杂货屋来着。这位"有印良品"不光有翻唱作品，也有其他的 VOCALOID 的 remix 混合作品，翻唱作品居多，部分数据也不算差，他自己本身音色比较厚，和现在普遍流行的清亮男声有一定的区别，唱功继续进化的话很有前途～

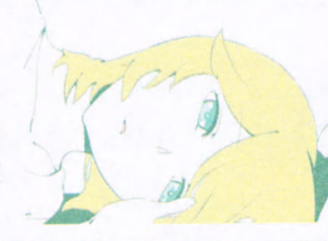
再来是一位女唱见，"柘榴"就是石榴的意思，她自 2015 年 6 月开始投稿，还算是位新人呢，不过 2015 年 12 月的投稿『わたしのアール 歌ってみた / 柘榴（番号：sm27779631）』就达成十万再生，现在去看她的作品列表的话，短短不到一年半，她就已经将 6 首殿堂曲收入囊中，势头正足，再加上本身投稿勤快，很可能杀入一线唱见行列呀！

最后还要提一句我们爱搞事的小林幸子女士又给大家送了份秋季大礼——『【替え歌】サチコサンサチコサン 歌ってみた【小林幸子】（番号：sm29872321）』，选了正当红的ナユタン星人的作品，加上部分 neta 的改词之后整首曲子都好玩极了，PV 也配合幸子的形象进行了改动，总之大家快去听啦！在下月的超 party 上担任演唱嘉宾的小林幸子也会现场演绎这首作品哦 w











最后来说点不太开心的事情……好像以前曾经看过一种说法，说是进入十月入冬前大自然会淘汰一批熬不过冬天的生物，大概是因为天气变化，身体的疾病容易爆发或者恶化的意思吧。本月日本娱乐圈有摇滚乐团 boom boom satellites 主唱川岛道行因脑肿瘤去世，终年 47 岁；二次元相关的也有曾为『名侦探柯南』、『高达 UC』、『死神』等热门 TV 动画配音声优田中一成先生于 10 月 10 日因脑出血去世，终年 49 岁。Nico 这边也传来噩耗，与癌症奋战多年的口南 P 于 10 月 4 日告别人世……口南 P 生前最著名的作品是『【初音ミク vivid】Cruel Clocks【オリジナル PV】（番号：sm16409919）』和『【ミク APPENDDark】ONE's hope【オリジナル】番号：sm12637105』，P 名由来是初投稿作歌词"はかってくれた喃♪"误写成"「はかってくれた口南♪」"，3 年前查出非常罕见的癌症之后也一直很乐观，2015 年 8 月投稿了最后一首作品『【初音ミク Solid】花火【オリジナル】（番号：sm26989657）』，此时也已成绝响。10 月 4 日弟弟使用口南 P 的 Twitter 发表了讣告，愿一路走好。于是本月就到这里吧，下月超 Party 就要开了，希望能带来多一点欢乐的气氛吧，回见 ~(o´・∀・)ノハーィ



Assassin


吞童子

感谢您


出咱！

——专访半次元人气coser W 百合欧皇子W

■提供/半次元 ■责编/稗田 ■美编/三白

半次元：据说这是一篇充满欧气的专访，可爱的酒吞来和大家打个招呼吧~

百合：大家好~我是酒吞童子的出镜coser百合~很荣幸能接受此次专访~

半次元：这套酒吞童子真的超惊艳呢！拍摄和表现力都超赞！当初是怎么想到要COS酒吞的呢?

百合：我对色气好看声音诱人还能打（还难抽）的萝莉没有抵抗力啊啊啊！！（prprpr每天舔她一万次！）为了酒吞去玩FGO的！超喜欢她love！私心特别想出但是人怂不敢出QWQ问了一圈的意见都说我好适合，内心纠结了好久决定出了（趴

半次元：酒吞的人设真的超不科学，衣服配饰都很难穿戴的样子，当时怎么处理的呢~

百合：内衣是黑色的硅胶胸贴+eva自己做的，拍摄时再用酒精胶和电工胶带固定，腹部花纹为了贴身且泡水里不掉色也是自己剪的纹身贴，其他配饰基本上就是哪里不牢就用胶糊（拍完后悔系列）衣服在拍摄前都改好试过了所以拍摄时还算顺利~

cn：百合

所在地：江苏南京
星座：狮子
本命角色：最终兵器彼女、千濑
最近在看的动漫：弹丸论破3
半次元个人主页：http://bcy.net/u/31032

半次元：感觉拍完换衣服的时候会好痛 _(: з 」∠)_ 除了造型之外，拍摄过程中有遇到过什么困难吗 ~ 比如和蚊子的一场大战…

百合：九溪昆虫世界真是让我留下的人生阴影……让我刷新了对蚊子大小的认知。还有蜘蛛…还有青蛙…还有各种虫……（生无可恋脸）

半次元：心疼百合 QAQ 话说这套片子感觉准备了很久的样子呢 ~ 可以跟大家分享一下拍摄前期后期的一些脑洞吗 (。・∀・)ノ

百合：从配色以及人物背景入手，酒吞是百鬼之王应会有一种鬼的狂气，而我就是想表达出那种逍遥自在纵情于山水饮酒作乐的酒吞，一个还不是从者，未被驯服的酒吞。

半次元：这套片子感觉和之前百合出片的风格有很大的不同呢 ~ 对于之后自己平面作品的创作会有什么影响和启发吗?

百合：之后应该会更偏向于脑洞向和剧情向的的 cos~ 这样更具有挑战性有能满足脑洞大的我（二哈）这套酒吞既是给我了压力也是给了我动力！

半次元：感觉百合的 CN 透着一股欧气，自己玩游戏的时候有抽到酒吞吗 ~ 是因为太欧了所以叫这个 CN 的吗 o(*//// ▽ ////*)q

百合：（冷漠 .jpg）并不欧世界再见！无论什么游戏都好给我一只酒吞吧！ FGO 因为太想舔酒吞买了个酒吞初始号专门用来舔，心好痛……







半次元：记得这套片都火到日推上了呢，发现的时候是什么心情呢～

百合：哇！我呐么腻害！！！（不）内心高兴是肯定的，很激动但是又很不安，稍微有点在意推民的评价 QwQ 看到都在夸我就放心了～（喂！

半次元：接下来还有其他 FGO 的计划吗 w 超期待新作呢～

百合：怎么感觉是在给我加计划！（害怕脸）FGO 里信长、茨木童子、贞德都很喜欢但是还没定下 cos 的计划～（因为旧坑还没填完……）

半次元：印象中百合还是学生党呢～普遍学生党都会有家长对于自己玩 COS 不太理解的现象，百合自己有没有遇到过呢？夜景或者外地跑展什么的遇到过阻碍吗？会怎么应对呢～

百合：一开始我妈超不放心我的 oh 后来可能是次数多了她也信任我的自理能力（相信我长呐么丑不会有人贩子拐我的）就开明了很多（我爱我妈嘻嘻）只要 1、考试考好点；2、我妈打麻将赢钱；3、给我妈买化妆品哄她开心就 ok（吐舌）

半次元：采访到这里就结束啦 w 最后和粉丝们说点什么吧！

百合：非常感谢大家的喜爱和支持！我一定会出更多好的作品不负众望的！（一定加油不拖片！）▲








Words make fantasy real
东方铃奈庵
■文/MHCG ■责编/稗田 ■美编/小苗
四周年纪念评述与漫谈
——记载于书页里的人妖幻想绘卷
KOSUZU
伝

前言 forword

从一次设定的角度来说，东方系列无论是剧情还是世界观都很明显是建立在“人类”与“妖怪”这两者之间的交往与冲突之上的。人类应将妖怪当作仇敌，而妖怪应将人类当作食粮，这是古老的幻想乡中无可置疑的基础法则。虽说这种相互敌对的关系在博丽巫女建立了符卡规则之后开始有所缓和，而正作的剧情也因此而成为了城管巫女和强盗魔女四处留情的人妖罗曼史，不过幻想乡的现实可并非像我们在STG游戏中看到的那样美好。说到底，STG的游戏形式其实并不适合对一个完整的世界观进行描绘——没有足够的剧情空间，也没有足够的人物分歧，一部标准的STG作品在大多数情况下能展现出的也就只有主角与Boss们这些“强者”所经历的故事，而很难涉及到散布在世界各地的普通人们的喜怒哀乐。不幸的是，即便是有着神主的编剧水平，也无法在东方系列的正作STG中避免这个问题。普通的妖怪倒还有机会能够作为敌方角色出场，然而普通的人类在一次又一次的异变当中却完全找不到存在感，这份人与妖之间的不平衡就影响到了幻想乡的基础法则在玩家心目中的印象——虽然本来也没什么人会关注普通人类的死活，但这毕竟还是东方系列世界观的一大重要组成部分。当然，这个问题并不影响东方系列继续将人物与音乐当作卖点，不过神主毕竟不是那种会就此满足的创作者，作为对STG故事里所塑造出的幻想乡的补充，神主在近十年来陆陆续续推出了诸多东方系列的书籍作品，也算是起到了一定的效果，然而大多数这类作品仍未将幻想乡内的主要普通人类居住地“人间之里”（通俗译法为“人类村落”）视为剧情的重点，而是一如既往地在强调特殊人物们的搞姬日常。正因这一编剧惯性所致，在2012年10月份开始连载的『东方铃奈庵』这部漫画虽然号称以人间之里作为故事的主要舞台，爱好者们主要关注的还是新人物本居小铃的卖萌表现而并非普通人类的平常生活。



当然，从某种角度来说这一关注点并没有错，毕竟小铃在故事中的表现和与其它主要角色之间的互动都十分的引人注目。春河もえ，这位新人漫画家在这部出道作品中却展现出了令人难以相信她仅是一位未成年稚嫩少女（神主述）般的成熟笔触与分镜功力，在第一话里就成功地将小铃等角色的人物魅力展现的淋漓尽致。不过作画好归好，如果剧情方面落入俗套的话仍然无法成就一部优秀的作品。在之前几部东方系列的正统漫画作品中，三月精强调的是笨蛋妖精视角下的幻想乡日常生活，儚月抄强调的是地球与月球之间强者们的交流，茨歌仙强调的则是发生在华扇与主角组身边的奇妙故事，这些由神主本人编剧的作品都没有将“普通人类”这个显得稍微有些无趣的话题作为剧情的主体。这样一来，铃奈庵的“人间之里”这一噱头就很难引起关注了；虽然这姑且算是新潮的主题，也能很好地弥补幻想乡的世界观，但谁知道神主会不会继续使用像之前一样的剧情老套路呢？

这个问题在铃奈庵刚刚开始连载的当时很难得到回答，毕竟从前几话看来剧情的发展又是小铃利用自己觉醒的能力与自机组以及其它主要角色打成一片，然后一边日常一边搞姬顺便再解决一些没啥大不了的事件这样的故事。



不过到了2016年的今时今日，铃奈庵都已经连载了四年之久，神主想要在这部作品中表达出的想法也已经清晰地展现在了读者们的眼前。严格来说，上面从第一话剧情而来的推测倒也并不算错，毕竟那三点确实都出现在了铃奈庵





这四十余话的剧情当中：要日常有日常，要搞姬也有单纯的主角组和复杂的“阿求—小铃—大狸子”关系，要解谜事件更是通篇可寻。然而，最为重要的，也是许多读者在当初没有想到的，就是这些剧情之发生地点的集中性了。人间之里，这个集中了幻想乡大多数普通人类的场所，与其住民们一同见证了铃奈庵剧情里所有事件的开始与终结。按照之前几部漫画作品的套路来说，由于其主要人物基本都有着跑遍整个幻想乡的能力，因此事件的发生之地也并不会拘泥于单一的场所，而是遍布在诸如红魔馆或是白玉楼等普通人无法到达的地方。但是小铃不同，虽然她也有着异于常人的特殊能力，并且对于“妖魔书”这种由妖怪撰写的书籍有着特殊的喜好，但她本质上还是一个居住在村庄里的普通人类小女孩，甚至父母也和她住在一起而没有提前遭遇不幸或是出国旅行——这好像倒也没什么奇怪的就是了。这样一来，发生在她身边的事件自然而然就集中在了人间之里这个对于许多妖怪来说不会经常造访的地方，而幻想乡中普通人类的生态也借助这些与妖怪有关的事件而清晰地展现在了我们的眼前。因此，作为对幻想乡之世界观一大重要组成部分的分析，同时也是作为对铃奈庵连载达到四周年的纪念，笔者打算在这篇文章里对铃奈庵这部作品至今为止在人间之里中发生的故事做一个评述与漫谈，希望各位能借此来更为深入地了解这部非常优秀的官方漫画作品。

其之一
——如鱼得水的御阿礼之子与人间之里的中流砥柱

Thin shoulders shoulder the responsibility.

说到人类在幻想乡中的代表，比起某位整天窝在神社里并且还和妖怪们有着不清不白关系的贫乏巫女来说，稗田家的御阿礼之子对于人类社会的代表性说不定要更胜一筹。时至今日，虽然我们从上帝视角所看到的稗田阿求大致上只是个很会写书糊弄人的毒舌萝莉，但身为学术派的稗田家族所日积月累的影响力仍然使得这位第九代御阿礼之子在人间之里中获得了非常崇高的地位，甚至可以说她是一位在人类社会中无人不知无人不晓的存在——毕竟幻想乡缘起都已经出版了那么多年了。然而，苦于她病弱的身体以及人类贵族的身份，阿求在过去几部主打妖怪方生态的漫画中都基本没有什么出场的机会，更不要说是发展出属于自己的 CP 了。因此，铃奈庵这部作品对阿求来说就非常重要了——人间之里的主场让她可以不受拘束地自由登场，而小铃这位爱书的同好也让她可以名正言顺地与对方交往，可谓是地利与人和兼备。实际上，在铃奈庵的第一话我们就可以发现这两人交情匪浅的证据：虽然小铃与阿求对诸如灵梦与魔理沙这样不算太熟的人仍会使用敬语，然而这两人之间却是用相当轻佻的语气在交流，在强调阶级礼仪的古代日本社会（也即是幻想乡）中也就只有朋友之间才会这样聊天了。不仅如此，在后面的剧情中阿求更是没事就来找小铃交流学术相关事宜或是合

力讨论事件的解决方法，可以看出她确实在村子里没什么朋友……不对不对，应该说是可以看出她们两人之间有着一种文学少女般的浪漫交往方式。

当然，光用百合思维来分析铃奈庵剧情的话就偏离这篇文章的主旨了。虽然很不舍，不过姑且让我们先放下阿求与小铃之间粉红色的点点滴滴，来看看“稗田家”这个之前仅仅只是作为一个符号存在于幻想乡世界观中的存在是如何在铃奈庵的剧情中有所表现的吧。首先，可以确认的是稗田家的经济状况十分良好，甚至可以说是人间之里中少有的大户人家。除去阿求在家里的时候身边一直有着许多侍女服侍这一点之外，在『鼠害之夏』这一篇章中，阿求曾表示稗田家的粮食存量十分充足，而小铃家则只是有着“也就够让人勉强活下去”的分量，充分表现出其土豪本色。然而居住在铃奈庵的这一家人真的就不富裕吗？参考各章节中对于铃奈庵内部装潢的描述，小铃家里拥有一个与阿求家里相同的留声机，所用餐具看起来也是精心烧制的产物，甚至还设有一个西式沙发长椅以供接待客人（魔理沙尤其喜欢这个椅子），怎么看都已经达到了小康阶级，所以假若阿求的发言并没有夸张成分，那么稗田家基本上就是人间之里中的大地主级别了。这样一来，在充裕的家产与长年积累的地位共同作用下，稗田家在人间之里中的影响力自然也就达到了一个相当高的水准。在铃奈庵剧情里，每当普通的吃瓜群众遭遇到由妖怪引发的事件，他们就基本都会去找阿求求助，足见一般人类对于稗田家的信任度之高——虽然这些事件最后大多都是由主角组解决的就是了。不过从理论上来说，由于稗田家的家主就是阿求本人而非其父母（由于转生之法的特殊性，这号角色其实有很大的可能并不存在），基本上村子里大大小小的事件都需要依赖这位小学生年龄的幼女来出谋划策，这对于她这位一设上极为病弱的角色可能是件苦差事——可惜铃奈庵这部作品里的阿求基本属于胸口碎大石、双拳能站人的级别……倒也没这么夸张，但至少阿求肯定在同龄女生里算是怪力无双的级别，毕竟她在故事的第六话里可是单手抱着个酒缸就跑去了铃奈庵，而在其它部分的剧情里也都是一副活蹦乱跳的样子，毫无病弱文学少女之感。这样看来，比起看到妖怪就会晕倒的小铃来说，阿求的战斗力可是要高出太多了——



其之二
——新生代的妖异与幻想乡的平衡

Need a big wall for immigration or not?

当然，毕竟幻想乡内的生态环境不能用外界的常理来考量，阿求的表现也可能确实是符合幻想乡里病弱幼女的普通情况。虽然不管怎么想，像她这样四处进行过实地研究和采访的著名记录派作家也不会是什么病弱角色，不过既然她在自己写的书里是这么说的那也没办法反驳。可惜的是，比起这位弱不禁风的小女孩来说，幻想乡内的一般人类在铃奈庵这部作品中的表现还要更加糟糕一些，而这一点就主要体现在了他们对于妖怪的恐惧之上。虽说求闻史纪这部过去的设定集中提到人类已经开始接受妖怪，甚至有许多人类的店铺在深夜都会特地做妖怪的生意，而人妖同乐也已经成为了人间之里中相当常见的场景，但猯藏这位在村里已经混得相当熟的狸猫妖怪却在铃奈庵的第六话中于深夜引发了付丧神的游行，并对前来调查她的魔理沙说出了“真没想到大半夜的居然还有人类醒着”这种话，这与阿求在书中的记述就形成矛盾了。就算退一步来讲这一情况并不能完全说明“所有”人类都不会善待妖怪，然而“大部分”的普通人类很明显还是对于妖怪有所恐惧的，证据就是铃奈庵大多数篇章中只要人间之里发生了一些奇奇怪怪的灵异事件，一定会同时出现一般群众变得惶恐起来的描写：包括但不限于求神拜佛祈祷消灾解难，找妖怪通的阿求帮忙，或是干脆人心惶惶流言四起。即便这些事件大多都不是由妖怪所引起的，甚至一部分根本就是以讹传讹的流言，但一般的人类仍会将其归于妖怪的所作所为。然而，在近期连载的“妖怪百物语”这一篇章中，却出现了普通人类和一些妖怪（基本都是熟悉的老面孔）其乐融融一起召开百物语大会的场景，

甚至当许久不出场的八云紫婆婆……八云紫小姐讲了一个很明显与她的间隙能力有关的冷笑话的时候也没有任何人类产生对妖怪的恐惧。这样看来，要不然就是这些人没看过阿求的幻想乡缘起以至于不认识这些妖怪，要不然就是人类对于妖怪的接受程度是有选择性的了。考虑到铃奈庵这一部分的原文有提到“人们不知道有非人之物混入其中”这一点，对于一般人类来说前者的可能性应该是要更高一些，不过对于灵梦与魔理沙等妖怪退治者来说就很显然是后者占据主要原因了。



综合来说，这就涉及到了一个重要的问题：妖怪的形态。姑且不论幻想乡缘起在村子里的普及度有多高，总之因为参加这场百物语大会的妖怪外表都非常接近人类，没有牢记缘起里插图的一般人类其实也很有可能看不出来她们的妖怪身份。相反，在铃奈庵的故事里出现在人间之里中的妖怪基本都并非人形，例如说低级的付丧神（仍保留着原本的器具形态）或是兽型的妖怪。虽然大多数这类妖怪在引发恐慌前就被主角们收拾掉了，不过要是它们直接出现在一般人类眼前的话想必也不会受到人类热情的欢迎吧。在第三十三话中，小铃起初并未认出变装后的射命丸文，然而她在表明自己的身份后小铃就陷入了极大的恐慌之中——就连外表与人类及其相似的文在被揭露妖怪身份后都会遭遇如此抗拒（当然有一定程度上是因为“天狗”这种妖怪的危险性），更不要说那些一看就属于非人之物的低级妖怪们了。这样看来，幻想乡很显然也是个非常注重颜值的地方，就比如说灵梦在铃奈庵的剧情里退治一般的非人妖怪时从不吝啬下杀手，然而在退治一位为情所困的美人怨灵之时就只是采取了将其封印的让步行为……所谓滥用城管职权来徇私舞弊大概就是指的这种事情了。当然非要说的话，也就只有灵梦或魔理沙等异变解决者能够拥有选择的权利，一般的人类是否知道妖怪的真实身份其实对他们的生命安全并没有什么特别的影响，毕竟记载了妖怪形态以及应对方法的幻想乡缘起这部阿求的呕心沥血之作似乎也没什么一般人会认真看的样子。



有趣的是，由于铃奈庵剧情里出现的大部分新生妖怪都不具有人形并缺乏战斗力，所以一般的人类并没有机会得知它们本身的存在，最多也只是对其事件造成的灵异影响感到恐慌而已，而问题就在于剩下的那一小部分了。根据灵梦在第二十五话中发表的观点来看，她认为自己最应该退治的对象就是从人类转化而来的妖怪或是已经无限近似于妖怪的人类，因为它们的产生方式其实是一种对于人间之里平衡的破坏——也即是这篇文章之前强调过的幻想乡中最为重要的“人与妖的平衡”。目前在铃奈庵的剧情中满足这一条件的妖怪大致有两位：自己舍弃人类身份而变为妖怪的占卜师“易者”与会附身在人类身上的马匹怨灵“马凭”（又译“马藏”），灵梦对于这两者的处理方式都是简单粗暴的以物理手段退治了事，甚至还把被后者附身的人类也一并击毙以防止其完全的妖怪化。不仅如此，灵梦对于与妖怪有着紧密接触的魔理沙、小铃以及阿求这三位人类也一直采取着监视的姿态，生怕她们在人间之里中引发什么与妖怪相关的巨大麻烦，可谓是尽了博丽巫女的本分……虽然在我们看来她依然是一位和妖怪势力狼狈为奸的不良巫女，不过这些既存的妖怪其实并不会对人间之里的“平衡”产生什么危害，相信她正是考虑了这一点之后才保持着在人类与妖怪之间的相对中立态度。

其之三
——妖怪之间的权力斗争与人类之中诞生的支配者

Finally there is only one winner

然而，所谓的“平衡”并不只是对于人类方单方面的保护，而也包括了对于妖怪方面的重视。上文中提到了阿求是一位无限近似于妖怪的人类，同时也是在人类社会中有着崇高地位的稗田家之家主，最近更是以“阿加莎·克里斯Q”这个一看就明白捏他的笔名出道成为了村子里的超人气推理小说作家，将她称为人间之里的“支配者”似乎也不为过——可惜妖怪们看起来并不支持这个称呼。如果说铃奈庵前期的剧情是从人类弱势的角度来讨论幻想乡中的“平衡”，那么从第三十话左右开始就进入了以妖怪方的利益为基准的新篇章。在第三十二话中，我们已经很熟悉了的天狗方代表射命丸文提到了一个非常重要的新设定：妖怪方其实一直都在争夺人间之里的“支配者”头衔。由此而生的互相制衡的权力斗争正是大多数强大的妖怪会暗中保护人间之里的理由，就比如说猯藏这位出场率最高的妖怪方人士其实在灵梦注意到之前就解决了一些危及人间之里安全的事件，从而为自己的狸猫党派增添了一些竞争的筹码；问题在于，如果人类方自己产生了一位支配者，那么这位支配者很有可能藉由集权来团结人类的力量以反抗妖怪，进而打破幻想乡中人与妖的平衡。为了防止这一可能性的发生，许多妖怪都已经以自己的方式（例如河童是依靠技术力，而天狗是依靠情报控制）加速了争夺人间之里支配权的脚步，力求阻止人间之里内部出现一位人类方的支配者。

很可惜的是，考虑到阿求这位人类在近期剧情中的表现，这些妖怪的行动似乎已经有些迟了。虽然下面的内容大多只是笔者的猜想而没有足够的证据支持，但用一句话总结来说，就是阿求很有可能正在通过引发无害的妖异事件来消除人类对于妖怪的恐惧。例如说，上面提到过的“百物语大会”这一场景里，当坐在一旁的怪谈听众开始有些厌倦的时候，阿求却坚持要讲完所有的一百个怪谈以将被封印在故事中的妖怪解放，从而降低其对于人们日常生活的潜在影响（现实中的“百物语”传说只提到了讲完怪谈后会引发妖异事件，而并未说明这是一种降低妖怪影响的方法），但是最后被解放的“妖怪”却只是魔理沙的恶作剧而并非真实的存在。乍看之下在这一事件中没有出现真正的妖怪其实也不奇怪，毕竟传说终究只是传说而已——但问题就在于阿求为何坚持要讲完所有的故事，而一直以来都比较安分的魔理沙又为何在如此恰巧的时机搞出这样一场闹剧。伪装成人类目睹了百物语大会全程的猯藏小姐是这样评价阿求的表现的：“我活了将近一千年，她是我见过最无聊的人类……不对不对，我说的明明是‘她在令人恐惧这件事上的能力尤胜





妖怪，这家伙可不简单啊'"。身为一位智者，猯藏认为阿求想要讲完百物语这件事其实是想要让围观群众恐惧，但作为一名人类的她似乎并没有非要让人恐惧的理由。一般来说，我们都清楚“未知”是最让人恐惧的，像阿求这样提前宣言了妖怪出现的情况自然就会让听众们悬着一颗心等待一百个怪谈被讲完后发生的事情——但是如果这个“未知”在被揭示后并没有什么值得让人恐惧的地方呢？魔理沙放出伪造的妖怪这一行为对于精神已然紧绷的听众们可谓是恐惧的催化剂，但只要有人能够不被察觉真相地解决这场事件，就可以证明人们并没有必要去害怕这种典型的“妖异事件”——而最佳的解决者人选就是那位战斗力与一般的人类无异，但却在人间之里中有着足够威望的稗田家家主：稗田阿求。如果连弱小的阿求都能够退治这只“妖怪”，那么自然就说明了这种妖怪对于一般的人类来说也不足为惧；就算被博丽的巫女抢先出手退治了这只“妖怪”甚至揭示其真实身份，这也能给予村里的人们一种正被无微不至保护着的安全感以降低对妖怪的恐惧。事实上，当魔理沙放出由画布伪装的“妖怪”时，阿求正是第一个表现出惊恐态度的人，但她也是真相被揭露后最为冷静的人，这种明显的反差不得不让人怀疑她起初的吃惊只是为了煽动旁边吃瓜群众的恐惧情绪而做的表演。然而在这一篇章的最后，率先解决这一事件的并非是人类方的成员而是妖怪方的猯藏，并且她还将整个机关暴露了出来，这样一来这只虚假的“妖怪”就不再具有妖怪的身份，也就无法被用来消除人类的恐惧了。很显然，作为妖怪方的一大势力，率领着狸猫妖怪的猯藏有着充足的理由阻止这个很有可能让人类方势力不再恐惧妖怪的事件，而事实上她也成功地让这个事件变成了一场闹剧。这样看来，假如阿求真的有意成为人间之里的“支配者”，那么她还需要更多的努力来消除妖怪的影响才行呀……

然而硬要说的话，阿求其实并不一定像猯藏可能猜测的那样想要成为有着“支配者”这个地位的角色。在由她撰写的求闻史纪的后记独白当中，阿求很明确地表示出了她想要与妖怪共同和谐生活的愿望，但她也敏锐地指出了“现在的幻想乡只是依靠妖怪的聪慧才能得以保全完整”，也即是说人类在幻想乡的平衡法则中其实并不具有像妖怪那样的重要性。即便博丽巫女的符卡规则让人类与妖怪有了同台竞技的资本，也使得人类与妖怪之间的关系日渐好转，然而并非所有的人类都有着能与妖怪正面对决的胆魄与实力。正因如此，如今幻想乡中的妖怪退治模式实际上只是为了妖怪与“像妖怪一样的人类”准备的道具，而人类与妖怪之间良好的关系也很有可能只是建立在力量上的脆弱和平而已。身为见证过许多时代中人类与妖怪变迁史的御阿礼之子，阿求想必不会不清楚现在幻想乡的这一情况，也不会不清楚妖怪们内部对于“支配者”头衔的斗争很有可能会为人间之里带来难以想象的麻烦——然而，阿求的理想并不是创造出一个由人类占据优势的幻想乡，而是让人类与妖怪之间的平衡以一种更为妥善的方式表现出来，正如她在求闻史纪中提到的那个目标一样：让人类与妖怪融洽相处。这样一来，即便阿求确实支配了人类方的势力，大概她也不会像妖怪方想的那样成为幻想乡平衡的破坏者吧——倒不如说整天依靠妖魔书来作死的小铃反倒更有可能碰巧打破维持已久的平衡。



从铃奈庵的前期发展来看的话，这部作品大致上可以被概括为一部群众们围观小铃边卖萌边作死的有些悬疑要素的日常向漫画。然而，既然铃奈庵涉及到了“人类与妖怪”这个对于幻想乡来说非常重要的话题，那么这部作品自然不会只是推出个善于卖萌的新人物就草草了事。如果说小铃是铃奈庵表面上的代言人的话，那么阿求与猯藏就是在这部作品中暗地里分别代表了人类方与妖怪方势力的影子主角。在铃奈庵连载正值四周年的此刻，其剧情也恰好到了最为白热化的部分——人类方的阿求已经开始暗暗掌控人间之里，而妖怪方包括猯藏在内的大量妖怪更是已经在人间之里中埋下了斗争的种子。当然，身为主角的小铃在这场有关权力的斗争中的表现其实也值得大书特书一番，然而限于这篇文章的篇幅原因，这位可怜可爱却又时常令人啼笑皆非的新生代角色就只能等到今后的机会再作考究了，还望各位读者多多见谅。

——随着铃奈庵中的书卷合起而又打开，四年的时间已经转瞬即逝，而下一个四年又会是怎样的情景呢？▲



介于“天才”与“努力家”之间的风景

Ordinary view between genius and the hard worker.

——既非大器，却也晚成的 karory（上）

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 岩烧碳渣 ■美编 / 小茧

是"卡洛莉"不是"卡路里"

The illustrator, not the unit of measurement

在介绍完 feng 社曾经的招牌画师和泉つばす之后，按照套路来的话接下来应该要写一写另一位 feng 社的灵魂级人物凉香。但笔者这次偏不想按套路出牌。

不过话题还是离不开 feng，这家即便是放眼整个业界行事风格也算得上特立独行的公司，在最近两三年里也遇到了明显的瓶颈期，原本就是以画师为本的一个品牌，兴也好，衰也罢，都与游戏原画师的存在有着密切的联系。在凉香和和泉つばす携手努力为 feng 社迎来巅峰期后，却也难逃物极必反的宇宙真理。先是和泉遭直接竞争对手 Palette 社挖角，后来又因为种种原因弃用了凉香，终于导致了 2013 年的大崩盘。之后 feng 社决意改变经营策略，转战更符合现今市场消费习惯的廉价游戏领域，并把凉香请了回来，带领担任 SD 原画的なちゅらるとん一起投入到"セイイキ系列"的开发当中。



▲为 Fizz 社的游戏『恋するコトと見つけたり！』绘制的应援壁纸

▼这个看上去很像柏崎星奈的妹子其实是为 GWAVE 的美少女游戏主题曲专辑设计的原创角色

这个系列的发轫作是 2014 年末问世的『彼女のセイイキ』，该作以黑马姿态勇夺该年度"萌游戏大赏"话题赏的金奖，虽然奖项本身不足以道，关注点也大都落在不到 2000 日元的售价上，不过凉香的回归足以令老玩家们欢呼雀跃，有一种重新找到组织的感觉。就在凉香带领着 feng 社重返征途之时，其实也有一些玩家注意到了 feng 社的野心，就在 2014 年末的 Comiket 上，还有一部叫『夢と色でできている』的作品也公布了将在 2015 年发售的计划，从单薄的角色阵容来看应该也是一部廉价游戏，所以原画师只有一个——karory，对于 feng 社玩家们来说十分陌生的名字。然而到了第二年，游戏并没有如期而至，又过了一年仍然杳无音讯，而到了距离游戏公布已经整整两年的现在，feng 索性在官网上删掉了关于该作的所有信息，换言之这部『夢と色でできている』很可能就这样不了了之了。这就是画师 karory 与 feng 社之间的一出短暂而悲伤的故事，在隔壁枕社的老玩家们看来或许更多带一份惋惜与不舍，因为在此之前 karory 是该品牌寄予厚望的未来主力画师人选，即使已经离开枕社多年另谋高就，也不至于落到被 feng 这样的公司摧残的程度。不过 Galgame 业界就是这样，并不是所有良禽都能择木而栖，画师和雇主双方都有看走眼的时候。karory 并不是一个失败者，只因为一些性格上的原因而使她无法获得比现在更大的成功——如果要在一开始就给本文定一个基调的话。

去年，狗神煌、梱枝りこ、笼目、karory 这几位曾在枕社一同奋斗过的实力画匠先后发表了个人画集，一时间把人们的记忆重新拉回到了五年前ケロ Q/ 枕这个奇怪的公司问鼎业界之巅的光辉时刻。ケロ Q 和枕这两个品牌同属于一家叫 MOONPHASE 的游戏公司，MOONPHASE 与其说是一家自 1998 年就创业的老牌游戏公司，还不如说是一个对高级原画人才有着极大吸引力的创作集团。几年前笔者就想过梳理一下ケロ Q/ 枕的发展脉络，再逐一介绍品牌所属的这些才华横溢的原画师群像。

但一来ケロQ/枕的原画阵过于庞大，知名画师有将近十人之多，全面收集图文资料的难度很大；二来ケロQ/枕发布新作的频率实在太低，总感觉提笔的时机不在热度上。于是就这样一拖再拖。因为和泉つばす而写到了feng社，进而联系到了karory，再以karory作为切入点来系统的回顾ケロQ/枕的原画阵，总觉得有捡日不如撞日的感觉。

初识karory是在ケロQ的巅峰之作『素晴日』里，距离现在已经是6年前的作品了，karory和笼目都作为刚出道不久的新人加入ケロQ的原画团队，与SCA-自、基4%、砚这些老资格画师一同共事，让人不得不感叹这家公司的原画实力之雄厚，连新人都是怪物级的。说实话最先引起笔者注意倒不是karory有点埋没在前辈堆里的作画实力，而是她显得平凡无奇的笔名。当然在日本玩家们眼中，karory也足够得上可以拿来吐槽的笔名，不过与那些前辈大触们别出心裁、不明觉厉的笔名比起来简直不值一提。“karory”这个名字在不擅长英文拼写的日本人眼里经常以片假名“カロリー”的形式出现，槽点就在于カロリー一般都理解为一种常见的热量单位，亦即我们所熟知的“卡路里”，所以动辄就会有网友问及karory为什么取名叫“卡路里”，是不是时刻提醒自己该减肥？经常被搞得哭笑不得的karory只能屡屡在媒体访谈中点名自己笔名的来历与“卡路里”完全无关，而是来自于法国著名儿童文学作家皮埃尔・普罗斯特的绘本『卡洛莉的故事』，这一点倒是符合她女性画师的审美。不过至今还是会有网友拿减肥的梗来调侃karory，而她本人给自己的同人社团取名为“KAROMIX”时搞不好也是一边想着吃喝一边随手打出来的，总感觉像某种甜品或者鸡尾酒。

也是混街机厅长大的一代

Arcade game gril

2008年karory正式出道于枕社，当时参与制作的第一部游戏作品是『しゅぷれ～むキャンディ～王道には王道たる理由があるんです！～』。出道8年对于一个游戏原画师而言不算长，不过以karory的年龄而论怎么看都像是已经进入三十代中段的样子，这么说来2008年的出道时间就显得有点晚了。于是问题也随之而来，karory的年龄论从何而来？女画师隐瞒自己的年龄可是业界常识。此外，二十代后半才出道的karory算不算大器晚成？

▲ karory在『しゅぷれ』中负责设计的唯一一个女主角七星朱里



关于karory年龄的问题，本人似乎只公开过自己的生日是12月8日，关键的年份当然隐去了，此外karory虽然不是连性别都不清不楚的覆面作家，倒也从来没有在公众媒体上留下过私人照片，从这条途径来判断年龄也没戏。那么笔者何以判断她是一位已经步入三十代的欧巴桑画师呢？答案就要从访谈里去找了。

跟一般人一样，画师也分健谈与不健谈两种，karory显然属于前者。生于以伊势神宫和松阪和牛而闻名的小地方三重县，就业以前都不曾在大城市生活过的karory，在谈起自己的童年经历时是从Compile和『美少女战士』风

童业界的年代说起的，这便一下子暴露了她的年龄。杂志社的编辑向 karory 一如既往地抛出了这样的定番式的问题“小时候的爱好是什么？”“从几岁开始画画的？”得到的答案是喜欢看『美少女战士』，从小学时临摹 Compile 游戏角色开始学画画。Compile 是一个上世纪 90 年代带有传奇色彩的名字，作为一家软件公司发家于远离娱乐产业中心的广岛县，在 80 年代游戏产业的大跃进中一直靠外包移植工作苦苦支撑，却在 1992 年因为一次偶然的机会大胆进军街机领域，凭借一部休闲益智类游戏『噗哟噗哟』红遍全世界，一度发展到几乎家喻户晓的程度，可能是除优衣库以外知名度最高的一家广岛本地企业（优衣库创立于山口县，第一家店铺开设在广岛市，并以广岛为起点逐步对外扩张，现已发展成为日本规模最大的成衣品牌）。Compile 的一炮而红是在 1992 年，此后『噗哟噗哟』很快风靡全日本的街机厅，那个年代的日本孩童，尤其是女孩子恐怕没有不知道这款游戏的，如果说 karory 在小学时代就已经成为 Compile 的忠实粉丝的话，简单推算一下年龄就可以至少肯定她是一个 80 后，搞不好还是 80 年代前半生人，因为据说 karory 不仅玩 Compile 的游戏，也经常给 Compile 办的官方会刊投稿，画稿还不止一次被选登，那想必已经是小学高年级时的事了吧。

如果说这就是 karory 向画师生涯迈出的人生第一步的话或许还不够完整，其实谈到 Compile 的走红，无论如何也回避不了日本独特的街机厅文化。笔者就这个话题以前也聊过



不少次，因为虽然笔者并没有亲身体验过日本街机厅的黄金年代，但在同一时期的天朝国内，街机厅也发展地如火如荼，不妨说是日本街机厅文化在中国的一个小小投影，彼时拥挤不堪的小小街机厅承载着笔者这一代玩家多少美好的儿时回忆，所以笔者对所谓的街机厅文化所抱的好感自不待言，等到日后有机会亲身探访日本的街机厅，翻看过街机厅保存完好的交流日志后，不能不由此产生某种感慨。过去几乎每个街机厅都保留着一个供玩家交流的角落，玩家可以在通讯录上留下自己的联系方式，也可以在手账上信手涂鸦两笔，期待通过这种方式留下个人信息，能交到志同道合的朋友。很多玩家就是通过这个平台约战到游戏排行榜上的高手的，也有不少绘画大触通过留言簿找到了出同人本的同好，甚至以此为起点踏上了绘画创作的道路。三轮士郎就是通过这条路径结识了村田莲尔（有兴趣的话可以翻阅『“野良犬”三轮士郎的过去与现在』一文），Navel 早期的三根台柱西又葵、铃平广和あごバリア也基本上是在街机厅混熟的玩伴，西又葵在成为“19 岁美少女 Coser”之前经常混迹的中野百老汇如今笔者也算是那里的常客了。现在街机厅留言簿大触的名单里又要多增加一个 karory 的名字了，据她自曝自从小学时代经常出入街机厅以后，对游戏本身以及对绘画的兴趣都与日俱增，随着投稿数量的积累，画力和信心都在茁壮成长，终于在国中时代通过游戏杂志的交友栏目认识了一个本地的笔友（当时的日本玩家心灵确实够纯洁，还真有很多人通过各种渠道二次元交友），后来还惊喜的发现两人曾在同一家街机厅的留言簿上画过涂鸦，既然志同道合到这种程度，于是两人顺理成章的走上了一起出同人本的道路，karory 还记得当时两人画的是格斗游戏『正义学园』的本子。

为了证明自己早就动了想成为画师的念头（但据本人透露小学时的梦想是开花店），karory 还在访谈中大谈自己学生时代的游戏资历。不知是否家中的独女，karory 颇能说服父亲给自己添置各种游戏软硬件，小学时就购买了 FC，玩『超级马里奥』这类国民游戏。此后有胆子去街机厅玩以后眼界开阔了，又让家里买了

▲『收录于同人志『Splash Summer』中的原创插画

GAME GEAR——SEGA 在 1990 年推出的一种掌机，售价倒是不贵才 2 万日元左右，笔者大学时代还曾经玩过室友不知从哪里淘到的二手货，一度如痴如醉，所以讲到 GAME GEAR 还是颇有好感。karory 缠着家长买 GG 起初应该还是为了能玩到掌机版的『噗哟噗哟』，不过很快她的兴趣就发展到了『魔导物语』这样的本格 RPG。karory 提到的应该是 1993 年在 GG 上首发的『魔导物语』初代的移植版，由于游戏中有不少跟『噗哟噗哟』相通的元素，karory 自然玩得是心花怒放，玩到兴之所至的时候也开始留意到画师之于一部游戏而言的存在感，如果这不是为自己脸上贴金的说辞而是真实经历的话，那么 karory 无疑是一个观察力很敏锐，也很有美术方面天赋的孩子。虽然是做外包起家，成名作『噗哟噗哟』也是一部休闲游戏，但当时的 Compile 社其实拥有着强大的作画团队，武内崇就不说了，身为武内崇前辈，被笔者赞誉为“戏画黄金右腕”的ねこにゃん也曾是 Compile 的元老，ねこにゃん 1992 年加入 Compile，『噗哟噗哟』和『魔导物语』系列的制作他都参与过，搞不好就是小 karory 嘴里所谓的“偶像”之一。

既然喜欢游戏，也喜欢画画，而且起步很早，成绩也不错，那么按理说 karory 应该认真考虑过朝画师的方向发展，虽然对于一个中小学生来说谈未来的志向还为时尚早，不过联系到后来她报考美术类专业的举动，还是能够看得出画画对于 karory 人生而言的重要性。不过让笔者费解的倒是，国中时代的 karory 加入的社团既不是美术部，也不是漫研，而是田径部！而且日后考取美术大学的志愿也就仅仅只停留在了填写志愿的阶段，她甚至连考都没有考就放弃了。这又是为什么呢？

▲七星朱里的插画被“假公济私”的收录于 karory 的同人志『Syurikko?』中

从田径部到化妆品公司

Is it a roundabout way of life?

可能因为体型合适而被体育老师发掘，karory 国中时代所属的社团一直是田径部，专攻的是长跑项目。按理说喜欢画画，投稿也不止一次被杂志刊登，而且还发动笔友一起出过同人志，怎么看都应该是美术部的核心分子，或者漫研部的热心成员，跑的那门子的长跑呢？笔者觉得这可能就是 karory 性格里优柔寡断的成分在作祟了。日后站在名画师的立场上，karory 倒是可以坦言当初其实并不喜欢长跑，也几乎没有在这方面花过精力训练，只是不费什么劲就能跑出还不错的成绩，教练和身边的同学一直用好话哄着自己，所以稀里糊涂的就跑完了整个国中生涯，这点跟桐乃倒是不能相提并论。等到了高中时代，尽管换个环境不会再继续从事田径运动，但也觉得提不起劲来参加美术部或漫研认认真真学画画，于是拖拖拉拉就到了升学的关头，因为从国中时起就没有好好学习，不是忙着打游戏就是参加社团活动，进了高中情况也没有丝毫改观，所以高中毕业后的去向就成了 18 岁时的 karory 当下最棘手的问题。想考好一点的大学却没有实力，随便考一个花钱就能进的短期大学（2 年制，相当于天朝的大专）又不甘心，于是在朋友的建议下报考了美术类的大学专业，考之前也去认真了解了考试的内容和入学的难度，发觉果然跟自己现在的程度差得太多，也不好意思拿几百万日元的学费跟父母开玩笑，所以干脆在开考前就宣布放弃了这门志愿，退而求其次还是随便





▲增刊『E☆2 Etsu Plus』第三期收录的原创插画

考一所短大了事。既然进了短大，不用说未来的出路就是当个普通的 OL，因为几乎所有针对女生开设的短大专业都是直奔就业而去的，说白了就是未来 OL 的加工流水线罢了。毕业后 karory 进了一家化妆品公司就职，说普通也确实够普通的，换了一般的年轻女性不至于有什么不满，只要薪水福利还过得去，职场上也没有讨厌的上司给自己穿小鞋或者性骚扰，那么老老实实做几年 OL 就是，等有朝一日结婚生子后再转型全职太太，人生也就一马平川了。如果真是这样，那么 karory 的故事应该就到此为止了……然而我们的主人公因为“不甘心”这三个字又开始了新的折腾。

画师从来就不是一个通过固定模式养成的职业，诚然通过大学美术类专业或专科学校毕业的科班生占了较大的比例，但也不是绝对多数，事实上很多名画师转职前的工作真可谓五花八门，比如三轮士郎原本应该成为寺院的住持，redjuice 是在一家乡下公司设计冰柜的土老帽，前文中提到过的ねこにゃん则是在户外干重体力活的。诚然常言道“英雄不问出处”，但也有一句话叫做“英雄有无用武之地”，试想如果三轮士郎没有在街机厅遇见村田莲尔，redjuice 没有勇敢地踏出四国岛的小天地，ねこにゃん没有被 Compile 慧眼识才，那么日后这些精彩的人生故事就不会发生，业界也就不会有这么多形形色色的名画师。对于 karory 而言，她的“英雄用武之地”又在哪里呢？跟很多精力过剩的上班族一样，在网络上。

想来 karory 就职的化妆品公司是不会允许员工从事本职工作以外的第二职业的，而靠画画投稿赚钱或者卖同人本盈利也都被视为经营性活动而遭到绝大部分公司的明令禁止，所以早年很多技痒的上班族只能自己悄悄注册一个个人网站或博客，起一个不容易被一眼看破的笔名，然后瞒着公司同事在业余时间上传画作，默默经营。后来有了 pixiv 这样的公众平台，作品发布和交流都变得更容易，也因此催生出



Autumn's glow

▲收录于同人志『Autumn's Glow』中的原创角色

了网络约稿、网络出道的新业态，此乃后话。karory 到底是没有离开过老家在大城市里生活，没有亲友和恋人的 OL 的日常工作想必单调而枯燥，这令她又动起了重拾绘画爱好的念头。她是一个相当重度的游戏玩家，赚了钱以后给自己添置游戏主机和热门游戏自然不在话下，玩游戏之余也回忆起以前搞同人创作与同好分享的种种美好经历，于是重新购置了一套数码绘工具，搭建起个人主页，开始陆续上传自己的习作。本来绘画只是一种消遣，没有抱任何过分的念想，没想到命运的眷顾很快又重新降临到了她的身上，几个月后她就收到了一家公司的邮件询问其就职游戏原画师的意向，这家公司正是 MOONPHASE。

这不能不说是极富戏剧性的转折，因为在此之前谁也不知道 karory 画得怎么样，画风里有没有足以打动一家游戏公司的力量，更何况 karory 虽然是游戏迷，可压根就没有接触过 Galgame，对游戏原画师不可能有任何建设性的理解。就是这样一个连本格同人创作都还没有开始的新人，却被一家老资格游戏公司看中并有意延揽至帐下直接作为原画师出道，不能不说是一个如同戏言的决定。当然如今已不在 MOONPHASE 阵中的 karory 也没有过多透露当初入职的细节，我们看到的只是在 2008 年的某一天 karory 从某化妆品公司跳槽到 MOONPHASE，并作为ケロ Q/ 枕旗下的新晋原画师出道的这一结果。



初尝“超级糖果”

The first taste to sweetness

2008 年的 MOONPHASE 创立整整十年，正值兵强马壮之时。公司在经历了主品牌ケロQ 近两年的沉寂后，终于在 2006 年一举推出了新的姐妹品牌“枕”，该品牌的处女作『H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-』甫一发售就引起了广泛关注，多达 5 人的主力原画师团队，两位老板亲自操刀上阵，拿出了 MOONPHASE 原画的最高水准，不仅很快赢回了老玩家的信心，也在大量新玩家心目中留下了良好的印象。根据游戏改编的 TV 动画一年半后播出，时间正好是 2008 年 1 月，为该品牌这一年的强势表现开了个好头。早先的ケロ Q 一直因极度低产而受到玩家的诟病，所以在补强了开发团队后，枕的新作开发进度一举提速，次年就推出了前作的外传『√ after and another』，继续巩固口碑和市场份额，而且值得一提的是尽管公司的原画阵容已经是人才济济，星光闪耀，枕却仍旧在饥渴地到处招揽人才，被委以『H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-』改编版漫画执笔重任的新人画师狗神煌不久后就被正式吸纳为游戏原画师阵中的一员。又过了没多久，karory 也意气风发地成为了ケロ Q/ 枕的一份子。

由于狗神煌与 karory 加入公司的时间前后相差不多，狗神煌虽然是前辈但毕竟资历也不深，所以两人经常会被放在一起做比较。不过虽然同为女性，出道经历上也有一些相似点，画风就更不用说了，然而实际上狗神煌与 karory 私底下并没有多少交集。这可能与两人生活环境差异很大有关，狗神煌虽是地道的京都人，但本格出道后很快就搬到了东京居住，这倒不仅仅是因为 MOONPHASE 的本社在东京，大部分主创人员也都是东京人，狗神煌的个人发展也很迅猛，很快就横跨游戏原画、漫画、轻小说插画三大领域，她接到的第一部轻小说作品『学生会的一己之见』后来竟连载了 20 卷之多成为她当之无愧的代表作，为了应接不暇的工作狗神煌也有必要尽快搬到东京生活。反观 karory 就没有这样的压力，离三重县最近的大城市既不是大阪，也不是东京，而是名古屋，这种微妙的地域性让 karory 这种中部地区出身的人在向东还是向西的选择上困扰不已，最后更倾向于中间路线。笔者刚刚介绍了一位死乞白赖不愿离开故土的名古屋女画师，karory 的恋家程度也不遑多让，虽然也一度被召入公司天天坐班特训，但在基础工作上手之后就很快重获自由身。

据说狗神煌把ケロ Q 游戏的少量同人漫画

▲选自同人插画集『Splash Summer』的原创作品，作品发表的 2009 年 karory 刚刚成名不久

样稿发布在自己的网站上，MOONPHASE 的老板兼首席原画师 SCA- 自慧眼识才，当下就拍板由她来画『H2O』的改编漫画。karory 被发掘的过程也颇为相似，所以可以理解为 SCA-自此人自有一套伯乐的理论，其眼光之毒辣不由得同行们不服。不过有潜力归潜力，像 karory 这样的璞玉毕竟缺乏系统的职业培训，所以在一开始非要像专科学校的新生一样接受集训。起初 karory 被安排跟基 4%、砚、狗神煌、笼目、水泽深森等前辈画师在一个办公室里工作，可谓倍感压力。karory 回忆当初只觉得大家的作业速度都好快，作画速率简直令人窒息。其实撇开梱枝りこ、狗神煌等个别手速特别快的画师不谈，ケロ Q/ 枕整体的工作速度并不快，否则也不会悠闲到凭借这么强大的团队经常两三年才发布一部新作。但 karory 是一个刚刚开始学习使用透写台，SAI 还用得不太熟练的菜鸟，作画速度跟老司机们相比当然有云泥之别。新人越是着急，越是欲速不达，最后反而会因为用力过猛而把事情搞砸。可怜的 karory 才入职没多久就患上了腱鞘炎，不得不停掉手头所有工作静养数周。这倒给了她难得的反省和学习的时间，看看其他大触们是怎么作画的，更用心的去融会贯通带有浓郁ケロ Q/ 枕的画风。正如 SCA- 自一开始所认定的那样，karory 毕竟是有天赋的画师，否则也不会被大胆提拔进新作『しゅぷれ～むキャンディ ～王道には王道たる理由があるんです !~』的核心画师阵容。

说到『しゅぷれ』这部标题超级长的新作，虽然跟『H2O』没有直接关联，但延续了前作女主角阵容庞大的特色，因此有充分的空间让ケロ Q/ 枕从同样庞大的原画师阵容里选派精兵强将上阵。此前『H2O』系列采用的是 SCA-自、基 4%、月音、砚、笼目的五人配置，尽管两位老板亲自上阵，其实五人的戏份相当平均，一人画一个女主角，谁也谈不上是绝对主力的原画师。之所以采取这种冒险的方式是基于ケロ Q/ 枕在画风统一感上一贯所持的绝对自信，换做其他公司可真要为原画修正伤透脑筋了。采用这种作业方式的利与弊都很明显，好处是在尽情使用新人画师的同时也最大限度降低新人因为压力过大而发挥失常的可能性。弊端当然是新人表现的余地往往很有限，毕竟常常只分到一个角色而已，就算多次轮换阵容，工作量也不会有质的飞跃。SCA- 自和基 4% 其实也明白原画方面的瓶颈所在，所以在新作『しゅぷれ』里，两人破天荒的从原画阵容里自行隐退，启用的四位原画师在公司的资历都不超过一年，而且恰好都是女性。其中资历最老的是梱枝りこ，她在 2007 年入公司并担任过姐妹品牌プチケロ Q 的游戏『テレビの消えた日』的 (唯一) 原画师，实力和经验都最强，所以分到了三位女主角。其次是被寄予厚望，并很快用个人实

▲枕社官方少有的一张七星朱里的宣传海报



为证明自己不仅仅只是一个游戏原画师的狗神煌，分到了两位女主角。karory 和入社时间比她早不了多少的水泽深森各分到一个角色，一同敬陪末座。以零基础入行，这么快就能画上主要角色，这对 karory 而言其实已经是高度的认可了。

几年后被国内翻译为『超级糖果』的这部作品有着令人猝不及防的中二气息，虽然主创是同一人藤仓绚一（SCA- 自也参加了脚本创作，一同列席的还有其他 4 人），却一扫前作阳光底下的阴郁，不再探讨诸如丧母、失明之类的灵魂痛楚，转而遁入充满甜蜜味道的纯情恋爱物语，又是魔法少女，又是女校潜入，遇到的尽是各种天真无邪，无忧无虑的可爱女孩子，诚心诚意地邀请你一起来谈一场中二气满满的恋爱。在这样一部傻白甜式的作品中，女主角们的套路跟ケロ Q/ 枕以前的作品当然也是大相径庭的，梱枝りこ设计的三个角色天乃羽依、湊向日葵、蓝原时未分别代表着让男主一见钟情的正统第一女主角、温柔而略带傲娇的幼驯染、以及一心喜欢着大哥哥的邻家妹妹三种常见的类型，倒也谈不上有什么出格的地方。狗神煌笔下的两个角色就厉害了，一个叫长谷川·艾萨克·泉·梅赛德斯·雅可科（14 个字），是



△『电击萌王』2011 年 6 月号 karory 特辑里收录的插画

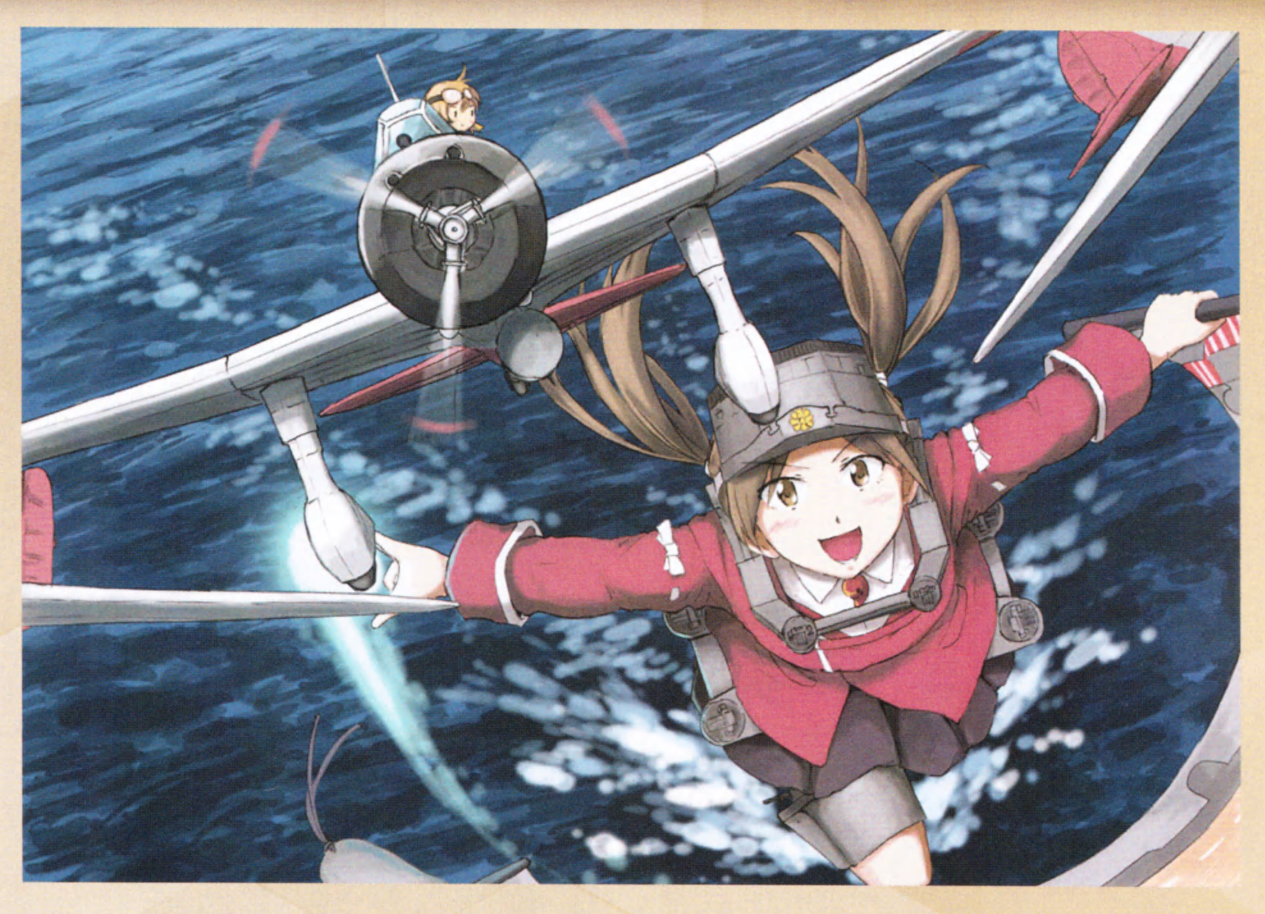
身着黑色萝装，手持死神镰刀的暗杀者，一看就是个中二病末期患者。另一个兔耳妹子露雪悠莉是一个口癖比正经台词还多的谜之少女。不用说这两个角色最后一定会喧宾夺主抢了最大的风头，于是角色间的人气之争最终演变成了梱枝りこ与狗神煌之间的意气之争，起初谁也没有料到『しゅぷれ』会成为两人合作的第一部也是最后一部作品。仅以画风和实力而论，梱枝りこ与狗神煌是最接近 SCA- 自和基 4% 设想中的接班人人选的，梱枝りこ的风格一直是那么的阳光积极，而狗神煌的画风里则带有掩饰不住的顽皮和狡黠，若能形成互补的话简直妙不可言，事态没能朝那个方向发展实在遗憾。不过转念想来，如果真这么发展下去，或许日后也就不会有 karory 什么事了。

是的，在『しゅぷれ』这部作品里她和水泽深森手里都只有一个角色，跟两位前辈相比，重要性自是降低了不止一个档次。水泽深森负责的是喜欢玩黄油的恶作剧大姐姐佐久间弓音，多少还能吸引一点眼球。karory 画的却是强行混迹于男校里的行动派小个子少女七星朱里，原本ケロ Q/ 枕的系谱里鲜少有这种身材和作风都 boyish 的角色类型，再加上作为女主角只能抱着可怜的戏份敬陪末座，要博取玩家的怜爱自然是难上加难。虽然说出来有点残酷，当时的 karory 论绘画天赋不如开挂的狗神煌，论笔速和经验又不比曾经独挑大梁的梱枝りこ，一开始甘当陪衬的宿命不可避免。遇到这种情况，有坦然接受的，也有愤愤不平的。资历仅比 karory 老那么一点点的水泽深森显然就不太有耐性等待上位机会，『しゅぷれ』也因为风格改变太突然而饱受玩家批评，整体口碑不佳，所以她在游戏发售后很快就挂印而去，做她的自由画师去了。在枕社镀过金的画师毕竟吃香，当年就有轻小说出版社追着她屁股后面找她要插画，请她画原画的游戏品牌也不下四五个，如果只做一般论的话，这已经算得上是很成功的职业经历了。但能否留在ケロ Q/ 枕继续发展却代表着完全不同的意义。水泽深森选择了离开，而 karory 选择留下，一年半后这块经过打磨的璞玉在高光之下终于也透射出了淡淡的荧光。▲


2016
『舰队收藏』基地航空队篇（上）
Leap over land and sea
——『Kantai collection』Base air force I
征战大洋的
陆上海鹫
■文/Zero601
■责编/稗田 ■美编/小茧

前言
forward

2016 年的舰队 collection 春季活动，主题为：『开设！基地航空队』，伴随这一活动主题，新的游戏系统——基地航空队系统在游戏中首次实装。陆航系统为提督们提供了对抗深海舰队的新手段，从陆上航空基地起飞的轰炸机和攻击机可以帮助提督们在主力攻略舰队与敌方交火之前展开先制攻击，尤其是对深海的陆基目标拥有着良好的攻击和压制效果。在历史上，作为日本海军应对美国海军的九段渐减截击计划中的重要组成部分，基地航空队不仅在战前被海军高层寄予厚望，而且在太平洋战争爆发初期取得了相当优秀的战果，并且在整个太平洋战争中都发挥了重要作用。本系列文章将为各位读者讲述日本海军基地航空队的往事，同时为大家介绍和解析一下田中 P 搞的这个新游戏系统中隐藏的一些有趣的设定。



“我们这是还原历史！”
——陆航系统中的一些设定简析
Analytical background setting

（1）航程系统

在陆航系统实装初期，各位提督在攻略海域前对基地航空队的兵力进行调配时会发现：每种飞机都具有不同的飞行半径，其中战斗机如零战各型号的飞行半径普遍为 6-7，而烈风为次于零战的 5 点飞行半径，紫电改二更是只有可怜的3点飞行半径。而相对单座战斗机而言，以九六式陆攻和一式陆攻为代表的大型轰炸机则具有 8-10 点飞行半径，而秋津洲的抱枕——二式大艇酱的飞行半径目前则拥有已实装飞机中最大的 20 点飞行半径。提督们发现最终能伴随陆攻机队到达最远的 boss 点的战斗机只有零战，甚至高难度长路程海图中只有零战 21 型（熟练）或其他零战精英机组能作为较理想的护航战斗机，而且大航程的飞机能为相对短腿的飞机进行引导飞行，因此在调配陆基航空兵力时必须充分考虑飞机的飞行半径，并让提督们思考是否应该为轰炸机携带护航战斗机，或是用较短航程的战斗机和攻击机压制道中的深海舰队。









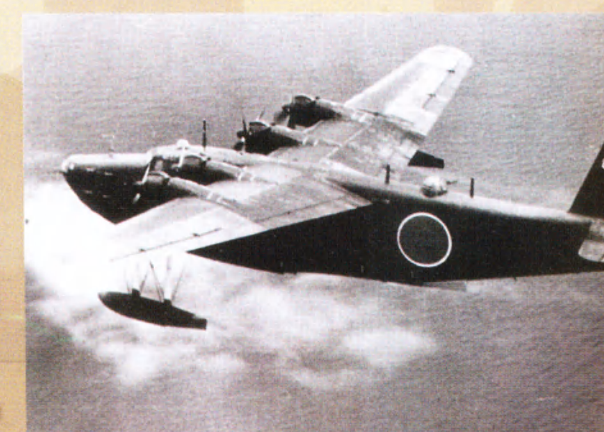

▲这架一式陆攻的机组成员正在观察海面上的情况，相对单人驾驶的战斗机，多人机组的陆攻和飞行艇在洋上导航和保持续航实现远距离作战的能力上要强不少

从历史上看，这样的设定有几点依据：

1、飞机本身的性能限制。在太平洋战争中被视为日本海军航空兵绝对主力的零战系列战斗机，在设计之初就强调要具有较为强大的续航能力和超远的作战半径，为此不惜牺牲装甲防护以求减重。而被称为“超级零战”的烈风在换装马力更大的发动机的同时也加强了装甲防护，作战半径自然要比零战要差一截。而本就作为局地战斗机设计的紫电更是基本放弃了对航程的追求，吸取零战防御薄弱造成惨重损失的教训后全力补强机体防御、强化武装，最终成为了二战后期日本海航表现较为优秀的一型战斗机。以一式陆攻为代表的双发轰炸机同样在设计之初过于强调大作战半径而牺牲装甲，虽然飞得远但在盟军飞行员眼中就是块肥肉，在太平洋战场上损失率很高。二式大艇酱由于原本是用于进行侦察和反潜巡逻，因而被赋予了强大的续航能力和作战半径（拥有 6500 公里以上的超大航程），在游戏中被设定为具有 20 点的变态飞行半径也不奇怪。（秋津洲：大艇酱你都飞出作战海域啦！快回来！）

2、日本海军的基地航空队在战争期间往往要远程奔袭数百甚至上千公里进行作战，而在茫茫大海上飞行并非易事，其中最为重要的便是导航问题。日本海军在两人以上的飞机机组中会让其中一人负责航法（航法是用数学计算或查表来确定航向、航程或推算船位的航行作业方法，又称航迹计算），在大海上飞行时，飞机容易受风的影响而偏离原定航线，很多时候往往没有可以作为飞行标的物的灯塔或是岛屿给机组提供导航修正参考，在那个时代也没有 GPS 卫星导航可以依赖，所以机组成员往往要依赖推测航法，即综合自机速度、航向、风向和风速，以及观察星座导航的“天测”，然后汇总加以计算，算出正确航向的方法。飞行员妖精们就是靠着推测航法一边修正前进方向，一边朝着目标前进。多人机组的陆攻和大艇还好说，换成单座的零战的话，飞行员往往要一边注意航法修正航向，一边注意附近是否有敌机活动，再加上要飞行上千公里才能到达目标，飞行员要做的事情实在太多，极易疲劳。

因此，日本海军的基地航空队在进行远程奔袭作战时，往往会指定某架具有丰富海上飞行经验的陆攻机或者二式大艇机组作为整个攻击队的引导机，这样能在相当程度上减轻其他陆攻机组和护航战斗机飞行员的疲劳，其中二式大艇凭借其强大的续航能力，在战争中后期的远程奔袭作战中经常被选为攻击队的引导机。在 2016 年夏季活动中，官方明确表示，整体作战半径取航空队中航程最短的那架飞机的飞行半径，除了大型飞行艇能给整个航空队带来部


▲正在进行巡逻飞行的二式大艇

分航程加成外，不能再像陆航系统刚实装的春活那样用长航程飞机拖短航程飞机到达 boss 点（春活可是能让大艇酱带着短腿的局地战直接飞到 boss 点呢～田中 P：这不科学！给我改！），笔者估计是田中 P 是想致敬大艇酱的历史贡献吧，虽然带着大艇酱就相当于队伍里少了一架陆攻输出或者战斗机制空，还原历史引起了不少玩家的不满呢（笑）。

（2）基地航空队指令系统

在陆航系统中含有指令系统，可以对每一队基地航空队单独下达“出击”、“防空”、“退避”、“休息”、“待机”的指令，其中“防空”指令仿佛是专门为局地战斗机这个在游戏内新增的机种而定制的模式。简单来说，局地战斗机就是用于负责局部要地的防空、拦截敌方远程轰炸机的截击机，其特点便是具有强大的火力和优秀的爬升力，以求在短时间内爬上高空抓深海陆爆（大炸逼），但同时牺牲了滞空时间和盘旋性能。这是日本海军在太平洋战争中期开始研制、并于战争后期相继投入战场的新机种，被归类为“乙类”战斗机（“甲类”为负责取得制空权的战斗机，如零战），主要代表是“紫电”/“紫电改”、“雷电”和仅处于试飞阶段的“震电”。日本海军研制局地战的初衷，便是用于南太平洋战场上的航空基地的要地防空，拦截前来轰炸日军前线航空基地的深海陆爆——美国陆军航空兵的重型轰炸机群。因此，目前游戏内实装的四种局地战：雷电、三式战飞燕、三式战飞燕（飞行第 244 战队）和飞燕一型丁都在传统战斗机的对空属性的基础上额外加上了迎击和对爆属性，这样的设定主要是为了应对所谓的“深海战爆联合”，即轰炸机和护航战斗机混编攻击机群。其中迎击属性主要对付敌方护航战斗机，而对爆属性显而易见是对抗敌方轰炸机。从夏活的表现中来看，局地战在执行全力防守己方航空基地的防空指令下表现出色，与春活和深海的陆航“无脑换家”相比，夏活的改进终于让局地战有了用武之地，期待田中 P 将来能在这一基础上继续开发局地战的新玩法。

关于陆航系统的设定简析暂时就到这里，在接下来的内容中，笔者将为大家着重介绍日本海军基地航空队的往事，为大家回顾基地航空队的兴衰历史。

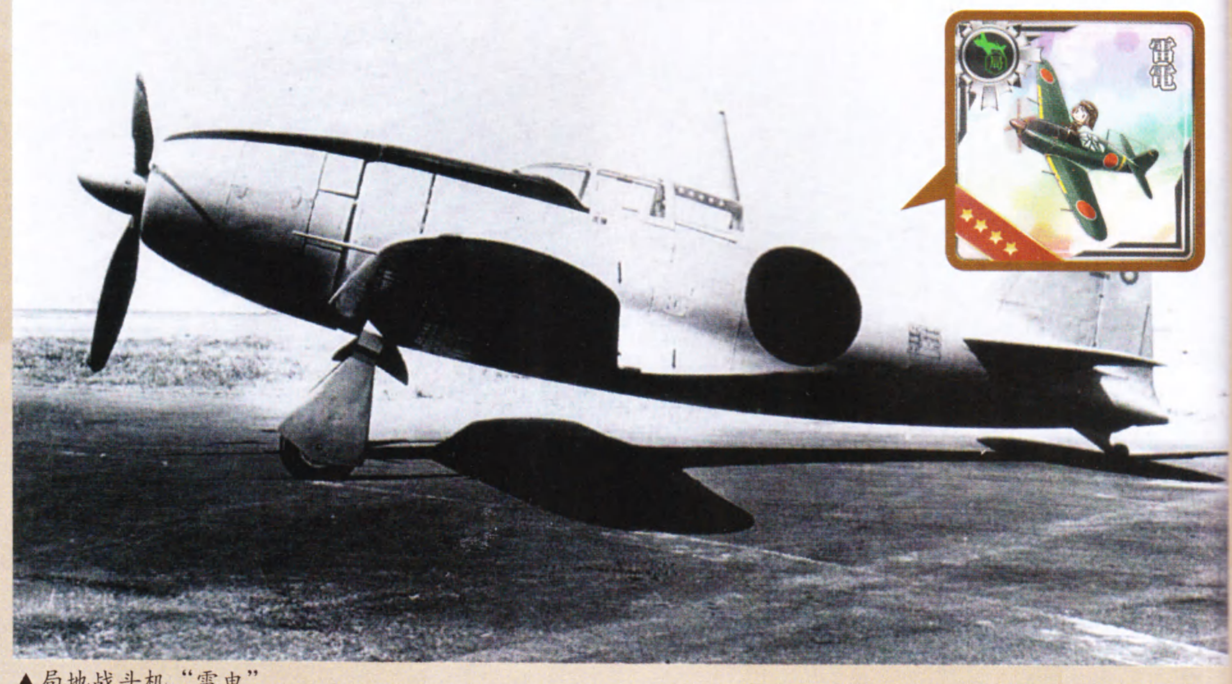
日本海军基地航空队的诞生和初步发展

inception and growth

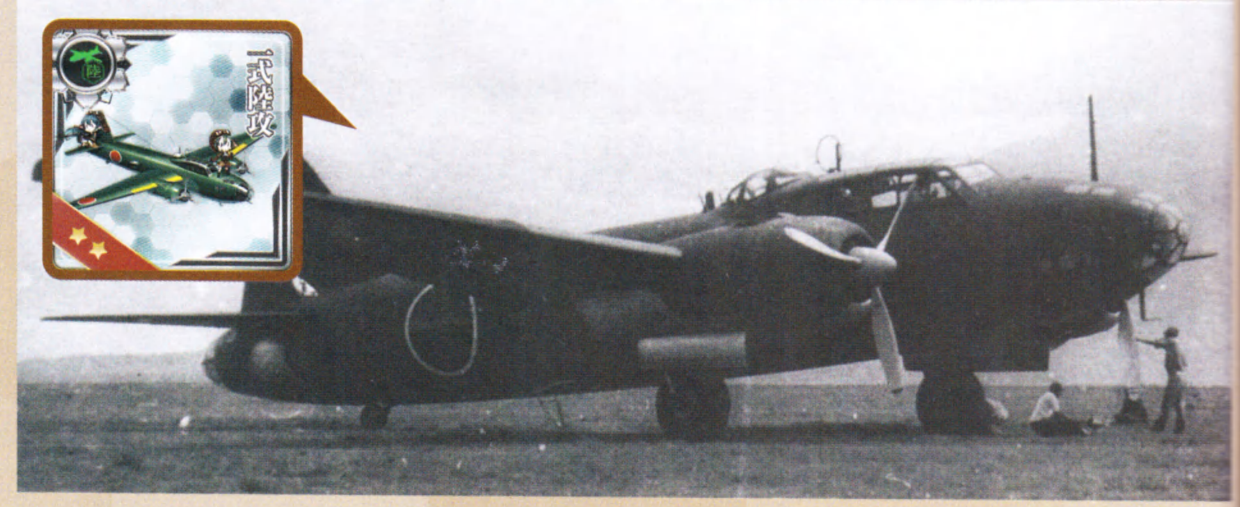
太平洋战争爆发前，日本海军一直在幻想着与美国海军在太平洋上进行舰队决战，以争夺太平洋地区的控制权。为此，海军的参谋军官们把他们的老祖宗——秋山真之在日俄战争的对马海战中击败沙俄波罗的海舰队的“七段击”方案按照秋山的“渐减邀击”思想进行了“近代化改修”，变成了后来的“九段渐减邀击作战”。其中的第六段作战便是通过驻扎在南太平洋地区各航空基地的基地航空队派出陆基轰炸机，大举攻击美军舰队，以求尽可能削弱美军的实力，为最后以大和、武藏等战列舰组成的战舰群用 460 毫米巨根和九一式彻甲 把美国海军彻底击败做好铺垫。当然，这种方案只是日本人的一厢情愿，美国人在整场战争中压根就没按日本人安排的剧本进攻（提督：深海不按套路来！），意识到航母和舰载机统治海战时代已经到来的美帝把这些东洋提督们辛苦大建换来的一艘艘战舰和航母逐个送入海底，日军在太平洋战场上被美军不停地逆推转进，最终落得个战败投降，镇守府关门倒闭，舰娘们被美国人拉去做实验（大雾）的 Bad End。

其实，日本海军一开始对于着重发展基地航空队是拒绝的，醉心于 4662 公式大建的提督们一心沉迷大舰巨炮而不能自拔（多炮塔乃是正义！），对于航空兵的发展并不热心。然而，万恶的欧洲人们通过『华盛顿海军条约』和『伦敦条约』的签署，强行开启“海军假日”时代，限制了日本海军继续发展和建造战列舰和其他海军舰艇的计划（日本提督：该死的欧洲人居然不让我们大建了！）。此时，随着各国海军航空兵突飞猛进的发展，注意到这一点的一些提督们也开始朝着这一方向动脑筋，以时任海军航空本部教育部长的大西泷治郎大佐为首的一批海军军官提出了“航空主兵论”，其中的重要观点便是发展高速、大航程和大载弹量的大型远程轰炸机，代替大炮巨舰作为将来海军的主要组成部分（众提督：这货脑子进了水居然想让我们放弃大建成果？ mdzz）。虽然这一观点并没有得到全盘接受，但发展大型轰炸机的设想却得到了保留，这一设想的最终成果便是基地航空队和他们的主力兵器——陆上攻击机的出现。

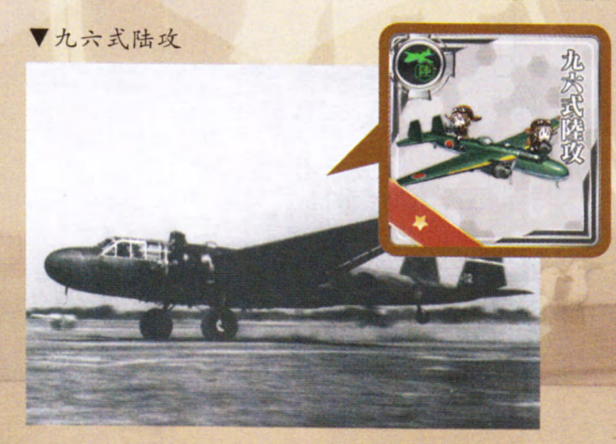
在“九段击”计划的战略思想指导下，日本海军以当时日本海军装备的双发轰炸机——九六式陆攻和一式陆攻为主体，成立了陆上攻击机部队，随后陆攻机部队又被作为主力陆基航空兵部队，被编入专门派驻南太平洋地区、时由塚原二四三海军中将担任司令长官的日本海军第十一航空舰队，成为了日本海军基地航空队的主要航空攻击力量。第十一航空舰队作为日本海军在太平洋战争爆发前的基地航空队的主体，其整体力量可谓强大：其下属有第 21、22 和 23 航空战队，以及由羽风、秋风和太刀风组成的第 34 驱逐队和其他辅助舰艇，其中，第 21 航空战队下属的鹿屋海军航空队（初代）、东港海军航空队，第 22 航空战队下属的美幌海军航空队、元山海军航空队，第 23 航空战队下属的高雄海军航空队和台南海军航空队在太平洋战争中表现均十分出色，诞生了大量优秀的陆攻机机组和战斗机王牌（如“空中武士”坂井三郎、“拉包尔的魔王”西泽广义等）。基



▲局地战斗机“雷电”



▲一式陆攻

▼九六式陆攻




地航空队的主体——陆攻机部队的每个小队下辖3架陆攻，三个小队组成一个飞行中队，由9架陆攻+3架备用机共计12机组成，每个航空队下辖的飞行中队通常为3-6个。

基地航空队的机组成员们在太平洋战争前夕紧急从中国战场撤回，并开始开展高强度的飞行攻击训练。根据大本营制定的作战计划，在海军航母机动部队奇袭珍珠港的同时，陆海军将携手发动策划已久的南进作战，对菲律宾、英属马来亚和荷属东印度在内的南太平洋地区展开全面进攻和占领，以获得日本人维持大建和扩大战争的石油、橡胶等战略资源。但是，此时一二五航战组成的第一航空舰队都跑去打珍珠港了，南进作战空中掩护的任务自然就落在了第十一航空舰队的头上。其实陆军自己也有航空兵，但是陆军马鹿的飞行员们没有在大海上飞行的经验，前面提到的什么推测航法马鹿们也是看得一脸懵逼，自己的那些飞机航程没海军机飞得远，性能也比海军差，最终大本营决定让第十一航空舰队成为南进作战的航空掩护主力，而其中的陆攻机部队则是当仁不让的进攻矛头。（陆军飞行员：为什么会变成这样呢？明明是我先准备的作战 ...）海军基地航空队在战场上建功立业的机会，很快就要到来了。

奇袭菲律宾

specific example

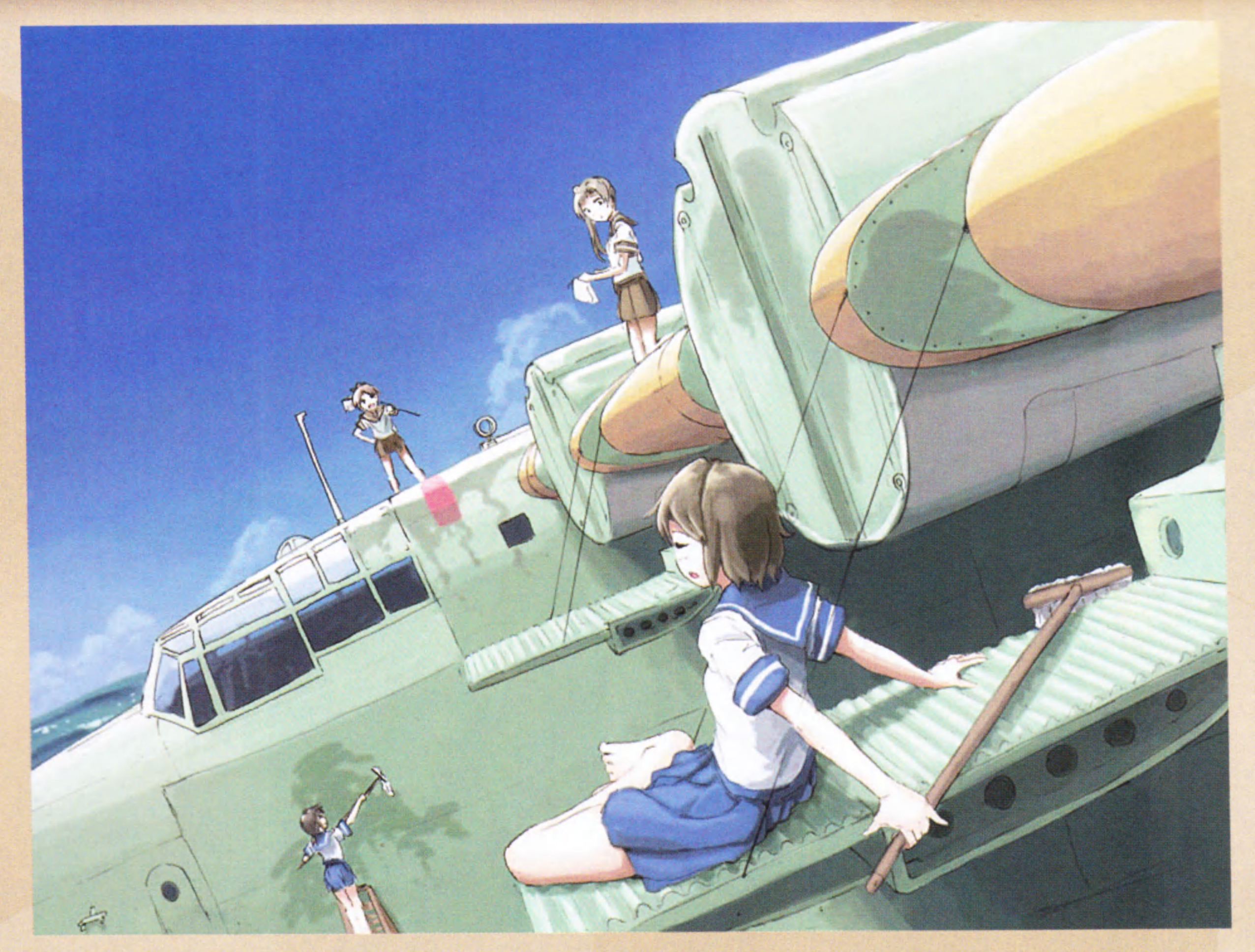
1941年12月8日早上8时至9时，在一航舰的航母舰载攻击机群纷纷从航妈上起飞偷袭珍珠港之后，集结在台湾南部机场的基地航空队攻击机群也陆续升空，54架一式陆攻在同等数量的零战的护航之下飞往马尼拉郊外的美军尼科尔斯航空基地（后根据情报改变攻击目标为马尼拉北部的伊巴机场），同时还有27架一式陆攻和相同数量的九六式陆攻在36架零战的护航下飞往驻菲美军的轰炸机基地——克拉克机场。塚原中将原本打算在半夜偷偷起飞，这样早上天刚亮的时候就能刚好飞到还在睡懒觉的美国佬的头顶上，结果偏偏前一天晚上台湾南部出现大雾且迟迟不散，感受到世界满满恶意的塚原中将只能放弃夜间起飞的计划，改在白天强攻。

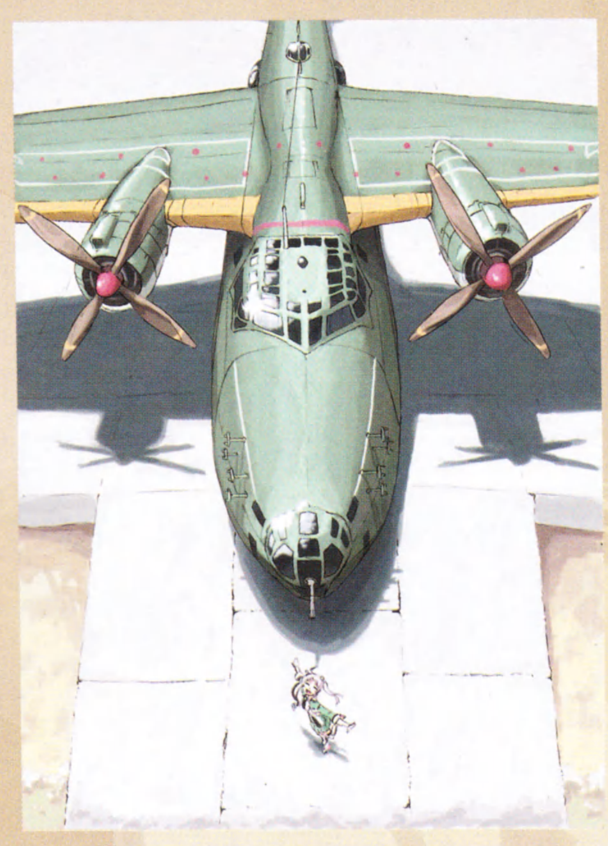
塚原中将原本预计美军已经提前起飞了战斗机做好了“迎接”他们的准备，然而，当攻击机群飞到菲律宾上空时却惊奇地发现：美国人的飞机还在陆地上！原来，驻菲律宾的美军在珍珠港受到攻击后不久就收到了预警，美军立刻将驻扎的战斗机尽数升空，应对日军随时可能的进攻。但是由于日军机群因为浓雾而推迟了攻击时间，白等了一上午的美军战斗机只能降落加油，而恰好此时日军机群好死不死突然出现在了机场上空，日美双方都表示一脸懵逼。

首先从懵逼状态中缓过神来的是日本人，此时的天空是属于他们的，陆攻机纷纷打开弹舱，像做日常那样按着训练的套路按部就班地开始用炸弹犁地。在经受了数百枚炸弹的洗礼之后，美军机场瞬间变成一片火海，不少P-40战斗机和B-17轰炸机就这样躺着中枪，侥幸起飞的部分战斗机也成为了零战的猎物。开战第一天，驻菲美军就损失了将近一半的轰炸机和战斗机。在开战后的一周内，基地航空队的陆攻机群基本把美军在菲律宾的主要机场和军事基地炸了个遍，打了一场十分漂亮的航空歼灭战。



▲正在准备起飞攻击菲律宾的基地航空队机群







▲开战前夕，正在以联合舰队旗舰“长门”号为靶子进行模拟反舰攻击的基地航空队陆攻机群



▲日军地勤人员正在给准备出发的一式陆攻挂载鱼雷

吔雷啦！Z舰队

specific example

2016年的舰C夏季活动，主题为『迎击！第二次马来亚海战』，其战役原型便是日本海军基地航空队在太平洋战争初期战绩极为辉煌的一场战斗——马来海战。在这场海战中，日本海军成功运用基地航空队，将自己曾经的老师——英国海军的远东Z舰队送入了海底。

对于南进作战，日军原本的计划是：利用陆攻机和零战对南洋地区的美英航空兵力进行航空歼灭战，其中第21、23航空战队从台湾南部的机场出发，攻击菲律宾；第22航空战队从法属印度支那的西贡出击，攻击马来方向。

然而，事情在开战前突然起了一些变化：1941年10月25日，英国海军以两艘战舰——“威尔士亲王”号战列舰和“反击”号战列巡洋舰为主体组成了远东Z舰队，进驻新加坡的樟宜海军基地，以震慑小动作不断的日本人，因此，歼灭Z舰队的任务目标也被提上了提督们的议事日程。早在开战之前，基地航空队中被专门安排攻击Z舰队的各个陆攻机组都特别进行了针对大型军舰的攻击训练。为了帮助他们更好地训练，联合舰队的长门、陆奥等战舰大姐姐们都主动献身（大雾），成为陆攻妖精们模拟攻击军舰的“靶子”。历经一番艰苦训练，陆攻飞行妖精们个个都成为了能贴着水面超低空飞行的老司机。开战在即，基地航空队的飞行妖精们无不摩拳擦掌，期盼能早日出击，一举歼灭Z舰队。

12月8日，在日军陆攻机群轰炸菲律宾的同一时刻，日军也对马来半岛和新加坡的英军机场进行了轰炸，随后在陆军登陆部队占领英军机场的行动的配合下取得了马来上空的制空权，Z舰队就这样失去了重要的空中掩护。此时，Z舰队的指挥官汤姆·菲利普斯中将认为，自己的舰队应该出动攻击正在登陆的日军，而不是在港口内坐以待毙。当日下午17时35分，Z舰队在四艘驱逐舰小学生的护航之下，缓缓驶出柔佛海峡，准备迎来命运的终焉。

然而，由于情报上出现了偏差，日军到第二天下午才发现英国人早就离港了！（欧洲人跑了，快给我追！）第22航空战队司令官松永贞市少将下令当夜出发寻找Z舰队，结果却差点把指挥南遣舰队的小泽治三郎中将的座舰——重巡鸟海号当成英国军舰攻击了，松永少将只得让索敌机群返航，等待第二天的全力出击。

12月9日下午15时，伊-65号潜艇首先发现了Z舰队的踪影，随后，日军展开了对Z舰队的大规模海空跟踪搜索，就像英国人一年前追歼德国海军的俾斯麦号战列舰那样。日军将现有的基地航空队兵力整合后，混编成三支攻击队，其中两队的九六式陆攻装载炸弹和鱼雷，而第三队的一式陆攻则只挂载鱼雷。12月10日清晨6时25分，59架九六式陆攻和26架一式陆攻组成的庞大攻击机群纷纷起飞，踏上了征途。

此时的Z舰队先是收到错误的情报误导而前往关丹，未发现日军登陆后转而北进搜索日军，而这一决定最终导致Z舰队彻底暴露在日军眼皮底下。首先抵达Z舰队上空的是由九六式陆攻组成的两波攻击队。9架九六式陆攻排成攻击队形，率先向“反击”号战列巡洋舰发起攻击。随后，18架鱼雷机也投下了一枚枚鱼雷，对“反击”号和“威尔士亲王”号实施攻击。英军两舰当即展开了猛烈的防空炮火，舰上的



▲正在遭受一式陆攻鱼雷攻击的“反击”号



QF2 磅 8 连装砰砰炮（就是夏活 E3 送的那个玩意）表现十分出色，当即揍下了几架低空接近投雷的九六式陆攻。然而，在陆攻机群的不断攻击下，两舰相继受损，其中“威尔士亲王”号被命中两枚鱼雷，舵机受损，失去一半动力，航速降至 20 节。

由一式陆攻组成的第三波攻击队随后赶到，指挥官宫内七三少佐摇摆机翼，发出全队突击的信号，随后，17 架一式陆攻扑向“威尔士亲王”，8 架一式陆攻攻击“反击”号。宫内少佐冲在了最前面，在逼近“威尔士亲王”500 米处投下了鱼雷。“威尔士亲王”由于之前受损无法规避，只听得 Duang 的四声，舰体连中四雷，而“反击”号则仿佛得到女王加护，连续机动避开 10 枚鱼雷。由壹岐春记大尉率领的第三波攻击队第 3 中队最后进入战场，他们是负责给 Z 舰队最后补刀的。看到“威尔士亲王”号乙烷，壹岐中尉便转向攻击还在顽强抵抗的“反击”号。在日军机群的围攻下，“反击”号连中五雷，随后彻底瘫痪并开始下沉。在“反击”号沉没半个小时后，“威尔士亲王”号也“伤重不治”，追随“反击”号而去了。曾经让日本人十分畏惧的这支强大的欧洲人舰队，就这样被一群亚洲提督送进了海底。这场由基地航空队主导的海战，第一次实现了用飞机将大型军舰击沉的战绩，敲响了大舰巨炮主义的丧钟，同时也显示出了大舰队活动时必须要有航空兵力伴随护航的重要性，令世界为之震惊。

然而，这群亚洲提督们没有想到，他们引以为豪的大建成果——大和、武藏等一票巨舰，最终也迎来了和远东 Z 舰队一样的命运，实在是莫大的讽刺。

基地航空队在击败 Z 舰队之后，又转向荷属东印度方向的行动，在基地航空队提供的空中掩护下，日军兵分两路，西路沿婆罗洲西岸、苏门答腊一路进攻，东路沿婆罗洲东岸、巴厘岛一线进攻，最终会师爪哇岛。在压制了主要的军用机场和航空基地后，基地航空队的下一个目标是由美、英、荷、澳四国军舰组成的 ABDA 舰队。1942 年 2 月 4 日，各基地航空队出动 60 架陆攻机，对 ABDA 舰队展开了数波攻击，成功重创美军轻巡“马尔布黑德”号，击伤“休斯顿”号和“德鲁伊特尔”号轻巡，而 ABDA 舰队主力最终被海面上的日军舰队在泗水海战中尽数击沉。而在这期间，曾经作为美国第一艘航母的“兰利”号此时正作为水上机母舰向爪哇岛运送飞机，不幸被日军发现，由高雄航空队的 9 架一式陆攻将其击沉，就此了结一生。



▲在即将沉没之时，正在弃舰转移至驱逐舰上的“威尔士亲王”号的水兵

战争开始的三个月内，基地航空队配合陆海军的地面和海上部队，创造了辉煌的战绩，这也是基地航空队在整个太平洋战争中最为辉煌的一段时光。但是，胜利很快会被遗忘，因为他们即将迎来的，是如同地狱一般惨烈的所罗门航空战。在这片海域，不仅是基地航空队，就连整个帝国的命运都要遭到重大的改变，最终走向战败的深渊。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

本月二次元狂热镇守府提督外出捞鱼未归，休刊一回

Rewrite 前世今生 GAL改动画的改写重生

Adaptation of the game to rewrite became animation

□文/华语第一
□责编/如月千华、稗田
□美编/三白

伴随着10月番的脚步越来越近，7月番也接近尾声。在这新旧交替的日子里，我想到了一部作品，它没有华丽的3D动画，没有跌宕起伏的胃痛情节，更没有让人可以穷追不舍的话题效应，却凭着稳定的画风作画，坚实的情节展开，以及继承于原作的粉丝光环，在7月新番排行榜中拥有自己的一席之地。没错，我说的就是动画版『Rewrite』。



Rewrite——一路走过来的轨迹追忆

All the way through the path of remembrance

『Rewrite』原为key社在2011年推出的一个GAL，从预告开始就吊足胃口。最早的情报来源是某杂志的专题访谈，我记忆中当时是在某个K字头的论坛上看到这个消息的。关于帖子的内容现在已经模糊不清，只记得标题里面有龙骑士07跟key新作字样，怀着猎奇的心理点进去马上就被吸引住了。作为VA20周年纪念作本作有很多不一样的地方，剧本由多作者协同的方式来完成这就够新鲜；风祭市、超能力、魔物、世界……各个关键字看起来没有联系，实际上是相互都有关联；剧情介绍乍一看都是些日常，但是日常当中字里行间透出一丝紧张的气氛；人物简介上每个角色都很普通，但普通当中又有伏笔让我觉得她（他）们不像是一般人，尤其是详细情报不明的篝，有种说不出的魅力；STAFF当中有人特别提到说非常想用这套设定来做RPG也让我很在意（P.S.后来在半FANDISK半后日谈的『Rewrite Harvest festa！』里通关后追加的小游戏实现了STAFF当初想做RPG的愿望）。一篇访谈就让我对本作从完全不知道提升到期待度MAX，过了一段时间就是体验版的配布。体验版的内容是共通线全部，共通线很长，几乎相当于一个正规GAL一周目的份量。体验版里除了原画CG出自令人安心而且值得信赖的樋上大妈手笔，以及主线剧情有浓浓的都乃河勇人风格让我确定这是出自key之外，并没有能够提供更多的情报。体验版之后下一个大新闻是发生在4月1日，那天V.A.在自己的Youtube频道上发布了『Rewrite』的OP2。这OP2可以说简直刷新了玩家的三观。OP2一改OP1温文尔雅的风格，一开场就是黑天，白地，月面上的死斗，就连整个曲风也从抒情叙事转变成激昂热血。如果不是因为key有在4月1日发布真消息的前科真想让人一笑了之。之后就是游戏版正式上市了。

『Rewrite』故事线比较复杂，大致可以分为两个部分：第一个部分我把他称为可能性的系统树部分，讲的是瑚太郎在风祭市跟超自然研究会5位女主角的故事，但其实这部分全都是篝在可能性的系统树里运算的结果。第二部分是篝篇，讲的是瑚太郎终于来到MOON之后，如何努力让篝从无限的可能性中解放出来，最后到达Terra的过程。如果说空之境界叫做“学园恋爱开始学院恋爱结局”，那么『Rewrite』则是“学园恋爱开始……”。并不是我偷懒，而是『Rewrite』在共通线之后，基本上就没有学园啥事情了。恋爱嘛，这并不是目的，只是一个开始，因为，瑚太郎无论做怎样的选择，他都要面对选择之后的责任：选择小鸟，他要面对“家庭”；选择凤，他要面对“守护”；选择静流，他要面对“约定”；选择路基亚，他要面对“隔阂”；选择朱音，他要面对“赎罪”；选择篝，他要面对“宿命”。5位女主角对应的是瑚太郎的5种成长，只有经历过5次成长，瑚太郎才有能力站在篝面前，并最终破解宿命。从第一部到第二部瑚太郎可以说经历了加速度的进化，这里的进化不只是说的角色，而且是剧情，就像OP1到OP2的转变那样，整个翻了一番，可是玩家不会觉得突兀，因为前面已经有足够的铺垫，并且情感线依然保留着，好比青春剧当中当你的小孩子一转眼长大成人，虽然物是人非可心中爱着的依然是那个她。最后他找出来的解决方案可以说是全作的核心所在，完美的回答了宣传语那句“能改写吗，她，身上的宿命”。瑚太郎对篝是那么的真诚，为篝做的是那么的彻底，以至于那发人深省的结局至今也在FANS心中留下了不可磨灭的印记。

『Rewrite』即使在铁杆key粉当中评价也是毁誉参半，有些人说『Rewrite』开启了key社的新时代，也有的人说『Rewrite』是一次错误的尝试、一次失败的实验。所以当初听到『Rewrite』真的动画化确定而且不是在4月1日愚人节那天听到的时候，虽然说key社的作品动画化已经是一种传统，虽然说制作方是出品过『IS』、『灰色的果实』系列的8bit，监督、系列构成也是『黄金拼图』、『灰色的果实』系列的天冲，音乐、声优阵容原班人马，但原作那深邃的世界观，复杂的人物链是否能够在动画中有完整的体现，一想到此，我心里除了无限的激动，还有一丝丝的不安。相信大家应该同意『Rewrite』的确是个好的作品，但是好的原作就一定能做出好的动画来吗？答案不是肯定的，这与现在的业界有不可分割的关系。

Rewrite——GAL改的困境

The plight of the adaptation of the game animation

虽然『少女们向荒野进发』里面提到说通过卖GAL可以赚大钱，甚至有机会名利双收，但是业界的现实是在题材荒艮以及网络盗版猖獗、用工成本上升、市场萎缩、经济不景气等多重压力下，GAL从业者正在面临越来越严峻的生存挑战。最直观的变化有几点：

第一点是GAL的最高销售量在逐年逐年减少。从2013年的『天色＊アイルノーツ』卖了大约54060本（这是根据TECHGIAN统计各店铺销量的数据得出的，未计算网络销售的数量），到2014年的『サキガケ⇒ジェネレーション！』卖了大约45800本，2015的『サノバウィッチ』卖了大约39320本，连续两年每年缩水约15%，这可不是一个小数目。

第二点平均销售量也不容乐观。2013年有10个作品线下销量能突破20000大关，2014年还有6个，到了2015年就只有5个作品过线，至于今年到目前为止确定能够达标的就只有『千恋＊万花』的38280本，『オトメ＊ドメイン』的22100本以及『乙女理論とその後の周辺』的23580本，共计3个作品。这都快年底了，未发售的新作中能否有作品能够挑战20000线从目前各新作的预约情况来看我个人还是存有疑虑。上限不断降低那么下限又是什么情况呢？

第三点GAL的口碑在逐渐变差。我们来看看新80作游戏在批评空间的情况，以刚刚提到销量最好的『千恋＊万花』为例，在批评空间里的中位数是80，样本量是282，标准差是10，对于不熟悉批评空间的人或者数学是语文老师教的各位我必须要说明一下这三个指标的意义。首先，样本量就是数据的量，位数是指的数据样本中按从大到小分布在中间位置的数据的值，标准差就表示数据的离散程度，标准差越大表示数据分布越分散。不难发现，如果样本量越大，而中间数越大，标准差越小的话可以认为这个作品的总体口碑是越好的。可以说『千恋＊万花』的这个成绩跟去年的『サノバウィッチ』相比可以说差得较远，『サノバウィッチ』在批评空间里的中位数是80，样本量是756，标准差是11。看中间数是一样的，看样本量就发现问题了。当然发售时间越长样本量会越大，可是一般来说新作一个月内的样本量是增长最快的时期，过了这个时期只会随时间缓慢增长，即使『サノバウィッチ』扣掉发售1个月后增长的样本数，也还是比『千恋＊万花』起码要多20%的样本量。样本量的减少在一定程度上反映了玩家的流失。今年其他两个销量过线的作品中，『オトメ＊ドメイン』中位数是79，样本量是252，标准差是17，说明总体虽然不错，但是争议比较大，评价两极分化严重；至于『乙女理論とその後の周辺』中位数是78，样本量是205，标准差是9，这应该是因为游戏作为系列续作已经形成了自己的粉丝群，评价会相对集中些，但是玩家的流失还是显现出来，毕竟前作虽然中位数跟标准差是一样，扣掉1个月后的自然增长样本量却有600多。值得一提的是今年直到我写完本文为止，







新作 GAL 中评价最高的作品是『ISLAND』，中位数是 85，样本量是 279，标准差是 15，可是『ISLAND』的线下销量却不到 3000，这不得不引起我们的反思。（P.S. 说起来『ISLAND』也宣布了要动画化，下次有机会我们可以就这个话题来聊聊。）

第四点，越来越多的 GAL 公司不务正业。越来越多的二线公司不开发新作，转做页游来维持生计。日本的页游大家可以看一下 DMMGAMES，最近那么多新作页游，有一半是 GAL 公司参与开发的，还有一些虽然没有直接参与，却是有 GAL 公司提供技术合作或者版权让渡的，甚至有一些好久没有新作的工作组，复活之后的第一个消息就是某个自家的页游开始先行登录。生产者无心从事生产，说明市场上这个产品的价格跟成本比起来肯定是偏低的。本来由于供求关系，生产者减少供应减少价格应该要有所上升才对，但是 GAL 出于自身的特殊性价格是不能提高的。那么可以预见在将来会有更多的 GAL 公司坚持不住转而从事别的事业，比如手游页游之类，这对于 GAL 业界的健康发展自然也会有深远额影响。

GAL 业界的不景气直接影响到了 GAL 改动画的生态，你想想公司们连基本的生存都成问题，更别谈要拿出钱来做动画了。直观的变化有几点：

新作 GAL 改动画作品的量在减少，这个变化是相当直接的，我们只要打开新番节目表就清楚了。今年能称得上 GAL 改的动画有啥？『苍之彼方的四重奏』、『Rewrite』，还有啥，没了，对吧？因为 10 月番一部 GAL 改都没有，所以全年就两部。想想去年呢？『传颂之物虚伪的假面』、『Fate/stay night-UBW-2nd』、『灰色的乐园』。前年呢？『大图书馆的牧羊人』、『寻找失去的未来』、『Fate/stay night-UBW-1st』、『灰色的果实』、『艾斯卡与洛吉的工作室——黄昏天空之炼金术士』。新作 GAL 改动画作品的量正在每年以 1 到 2 部的数量减少，按这个趋势的话再过几年或许就没新作 GAL 改动画看了，对喜欢玩 GAL、喜欢看 GAL 改动画的我们来说无疑是敲响了警钟。

总的放送时长在减少。这里的总放送时长不是说单作品话数，而是说在所有电视频道上的播放率，这就涉及到放送局数量的问题。在中国的我们可能不会察觉到，但是在日本当地，作品对应的放送局数量在减少。以『Rewrite』来举例，一共只有 6 个放送局有播放『Rewrite』，而在上年度几乎是同一时期的『Charlotte』放送局就多达 10 个。那么很显然，从每个星期的放送时长来比较，『Rewrite』就是 6 个小时（不考虑重播延期等特殊情况），而『Charlotte』有 10 个小时。有人会说放送时长减少有啥关系，你看『Re 从零开始的异世界生活』只有 4 个放送局，不一样大受好评。这就涉及到下一个问题了。

放送的地域覆盖率在降低。前面提到的『Re 从零开始的异世界生活』虽然只有 4 个放送局，但是你看他的放送局都是哪几个就知道问题出在哪里了。东京台、大阪台、爱知台，这几个分别是关东、中部，以及关西的第一大台，也就是说只要想看，合适的时间中几乎日本哪个角落都能收看得到。而『Rewrite』的放送局虽然有 6 个，其实其中 4 个都是关东地区的，还有一个是关西，缺少了中部地区的放送局，虽然 BS11 号称全国覆盖，可收看 BS11 是卫星频道，想收看需要相应的配套措施，所以不能算数。有条件看的人少，自然也就不能期待有多大的回响了。

上面讲的是一些正在发生或者已经发生的



事情，都是些现象，并非原因，究其原因，我觉得大致可以总结三个方面的问题：

其一，定位的不同。跟轻小说改、漫画改等不一样的是，GAL 改跟对于原作的提升关系并不大，甚至会出现完全相反的情况。还是拿『少女们向荒野进发』举例子，这套打从一开始就为了推游戏的改编作品不仅动画销量单卷不破 1000，算是暴死，就连后来的游戏版销量也十分惨淡，就手里能拿到的数据来看线下店销量不破 2000，总销量不破 3000，总出货量不破 4000，可以说连游戏中六波羅制作的『朝森さん家の 24 時』销量的一半都不到，十分讽刺。原作销量破万的『苍之彼方的四重奏』，动画平均每卷的销量只有一千出头，不禁唏嘘。所以现在基本上没有人想着通过动画化来宣传作品，因为明知道这是赔本都赚不来吆喝的事情。那么，对于那些还有能力还有工夫推动 GAL 改动画企划的公司来说，动画化就成了保持作品热度、提高作品曝光率的一种方式，是进一步展开的一种铺垫。GAL 改动画，不是为了“动画”而动画化，而是为了“动画化”而动画化。

其二，口味的改变。我曾经不止一次的说过，动画市场既是买方市场，也是卖方市场。这句话有两层含义：第一层是对于观众而言，观众总是拥有最自由的选择看动画的权利，所以动画公司们会在宣传、周边、阵容、演出，以及活动上展开激烈的竞争。做观众们想看的东西从来都是动画制作公司要考虑的要素之一。所以，对于观众，动画市场是买方市场；第二层是对于电视台（渠道商）而言，电视台的时段资源是有限的，一个电视台在一个时段内只能放一个节目，这相对于每个季度那么多的新番来说根本就不够用。虽然说时段的价格有法律规定不能随意提价，可是选择卖给哪部动画从来就不是唯一的选择。所以，对于电视台，动画市场是卖方市场。而无论是观众还是电视台，他们的口味都在发生改变，时间关系这里没法做进一步的展开，我直接说结论：对比以往，现在的观众对于纯角色类型的，或者纯叙事类型的作品兴趣已经大为降低，只有那些能够把叙事和演出很好的结合，并且有合适的演出和足够话题性的作品，才能够让人青睐。对于电视台，已经没有多少电视台愿意把仅有的几个动画时段分给一些有原作的改编作品，他们对于原创作品或者是原作的衍生作品喜好度会更高。而这两个变化，GAL 改都很难去适应。

其三，品质的下降。讲到这个问题我要多扯几句，毕竟这个是最要命的，也是最无奈的。本来一年就没有几个 GAL 改动画了，好不容易有一个结果是粗制滥造，你说让人该说啥好。要说导致这个结果的因素有很多，业界不景气导致资金投入减少，没有足够的资金投入自然做不出来好的作品；由于本身的定位就不高，即使做的差一点制作委员会也收货，自然制作方也不会在品质管理上花费过多的精力；如果只有这样那造成品质下降可以说完全是咎由自取，可是事情远没有那么简单，听了第三个因素你就会懂：第三个因素，有实力的大制作公司对于原作改编的作品涉足程度在降低。这个情况跟刚才提到电视台对 GAL 改的态度有点类似，影响更为直接——愿意参与到原作改编中的动画公司逐渐减少，他们更加愿意制作一些原创的动画。

这有可能只是我自己杞人忧天，不过当我打开新番节目表，看到原创动画在表单上占的比重逐步增高，我不得不这么想。一直以来原创跟改编都是分别占据新番动画表单上的半壁江山，即使有些季度出现倾斜，一年下来比例上还是会取得平衡。可最近这一年，这个规律正在被逐渐打破，原创动画作品的数量正在稳步的上升，到今年的 10 月新番，50 余部新番中只有将近十部能算改编作，原创跟改编的占比达到 8:2，这样的情况在我记忆中是前所未有的，所以这个情况是否会继续现在也好不好说。造成这个情况有很多种可能：可能是因为原作荒，可能改编成动画的作品减少了，所以动画公司只能自己创作自己制作；可能是因为动画业界也不景气，动画公司不愿意从原本就不多的收益中拿出给制作委员会的那份版权费，所以动画公司自己动手丰衣足食……但是无论出于什么原因，这个情况已经出现，我们对此却没有一点办法。只是，我还有一点小小的心愿，我希望有一天，品质上升，成本下降；清新治愈之风成主流，人间温暖充满屏幕。一如果当初『Rewrite』能让京都动画来制作，绝对不会成今天这个样子，你说是吧。



Rewrite——改写与重生

Rewriting and regeneration

前面我们已经知道了『Rewrite』的原作优秀之处，以及 GAL 改动画目前艰难的现状，那么我们今天的话题就可以讨论了。对于动画版的『Rewrite』，作为观众我们除了欣赏他的剧情、人物、音乐、作画、演出，还应该看到作为年度仅有的几个 GAL 改，它本身的存在意义以及所代表的价值，还有就是面对这个困境动画制作组所做的一些苦涩的抉择。而今天我主要想讲的就是『Rewrite』动画版在这方面的一些摸索和尝试。

起笔——为什么不上网看呢?

有人或许会说这不是废话吗，我看『Rewrite』就是在某 B 字头的站点上——喂喂，自重啊，国内虽然目前不会有法律问题，不过现在的在线新番大多都有版权代理商，在非授权平台收看你或许不会有事，倒是那个视频平台可能要遭殃。题外话先说到这里，上面我们讲到了 GAL 改面临放送局锐减的问题，并以『Rewrite』为例，可是我们不能就此绝望，所谓东方不亮西方亮，既然电视频道容不下，那我们就搬上网吧！『Rewrite』的网络配信局多达 11 个，可以说创了 GAL 改之最。如此多的网络配信，相当程度上弥补了地上局的不足，并且还打开了一扇新的窗口，不仅在日本当地可以看到，就连远在大洋彼岸的我们也有机会在同一时间分享相同的感动。我想『Rewrite』动画该不会是第一个不是以地上波而是以网络配信为主展开的 Gal 改动画吧。

行书——这部动画，那部游戏，都是 Rewrite

我们来谈谈『Rewrite』动画本身。

早在年初，动画化从提上日程转变为确定了将于今年夏季播出的时候，就已经有明确的消息指出动画版剧情将是以『Rewrite』原作为基础，走自己的原创路线。对于这个情报我曾经作出过最坏的打算，有可能到时候出现在屏幕上的是一个挂着『Rewrite』标题，但是内容却是单纯原创的一个故事，只是借用原作的人物角色及其世界观背景设定的一部作品。事实证明我多虑了，『Rewrite』在处理原作跟原创上拿捏恰当，处理得很棒。不是简单的忠于原作、重现原作的情景就好，也不是天马行空的原创、把原设定张冠李戴甚至抛之脑后，而是理解了动画这个载体的特性，把原作要素打碎融入作品之中，然后做自己的原创。这里我不得不借生徒会一存樱野会长的一句名言来一用：要理解媒体的差异！动画这种媒体形式对比起游戏跟漫画等形式我觉得主要有两种特殊优势：

一、演出优势

动画作为一种视频媒体，比起有声的电子图书在演出上有天然的优势，主要有两个方面：动画可以做连续的画面变换，能够对声光影的灵活调度，比起原作『Rewrite』在演出具有维度上的优势（而且讲道理其实『Rewrite』原作能称之为演出的演出并不多），这是一个方面；另外动画跟其他视频媒体不一样，动画这种形式虽然也有既定的格式编排，但是这个格式并非一成不变，这本身就是一个很好的演出元素。比如第 10 话在结尾的时候不转场直接放 ED 走字幕。还有第一话一开始没有放 OP 直接进本篇等，都是很好的演出。活用演出带来的结果就是压缩时间，浓缩内容;游戏里要跑一个小时的情节，放在动画里可能只占用一分钟的节目时长。

二、时段占有优势

很多人看动画都看的是字幕组版本所以没什么感觉，但是如果你有追实况、看最速的习惯的话应该会有同感：看动画的时候有实况跟没实况是两种感受。而实况实际上就是跟别人一起分享同一段时间，尤其『Rewrite』的首播时间是星期六东京时间 23:30 分（北京时间是 22:30 分，就是周六的晚上 10:30 分），这个时间恰好没有其他的动画类节目。也就是说在这半个小时里喜欢看动画的观众们几乎唯一的选



者就是『Rewrite』。事实上每次星期六晚上的这个时间我打开 Twitter 就会看到许多人在发送有关『Rewrite』最新一话的情报及感想，根据不完全的统计，『Rewrite』在 7 月番中实况的热度也是比较高的。把一个原本自己独自一人静悄悄玩耍的有声电子小说搬到电视屏幕上，让大家可以在同一个时间共享同样的心情，同意的感受，这件事可以说，只有动画能做得到。

了解这两种优势之后我们可以更好的理解『Rewrite』动画版做了什么。首先第一话的一小时特别篇，这招很漂亮，对于大多数的人来说新番的第一话往往决定了他接下来 3 个月的收看习惯，『Rewrite』所采取的策略是开门见山，一针见血。第一话的一开始就把瑚太郎身上最大的秘密给透露出来，原作党听到这里应该知道我在说什么，动画党等看完 13 话也会对此心领神会。让所有的主要人物出场，交代清楚基本的人物关系，最后给下一话的展开埋下伏笔。整个过程流程不拖泥带水，情节有删节，可是





重要的台词全部保留，内容清晰，让没有接触过的人看得懂，让喜欢的人看得开心，让不喜欢的人看得不闹心。就是第一话，让我相信监督是懂『Rewrite』的，而且也很想把『Rewrite』动画版做好，坚定了我继续看下去的信心。

动画看到现在，我的感觉是动画版在全面的突出篝的魅力，强化篝的剧情存在感，可以说动画的任何改编，原创都是为了这个目的。首先原作中一开始篝跟瑚太郎的接触很少，即使有也是打游击的状态：出现一下，很快消失，根本没有互动的机会。终于有第一次互相见面的机会，也要等到出现在井上事件之后，也就是共通路线的结尾，作为女主角来说这未免太过姗姗来迟了。动画在这方面是大大的加强，不仅在一开始就紧紧的围绕瑚太郎和篝的关系做文章，还把第一次互相见面提前到了超自然研究会期间，大大提升了篝的剧情活跃程度。第二个就是加强了人物之间的互动，不仅是瑚太郎跟篝之间的，更重要的是瑚太郎跟其他 5 位女主角，甚至是 5 位女主角互相之间的互动。原作当中在共通路线之后非选择女主角们的出场率大幅降低，有时候甚至是只在对话中出现名字的程度，让人怀疑剧本是否只是为了证明还记得有这个人物（实际的原因是因为每条女主角的线路都是由不同的剧本家所写，自然在角色偏好和剧情定位上有差异），动画版则完全地杜绝了这个问题，把很多原作中进入个人路线才有的情节，直接放到了共通路线上，并且在进入原创部分之后，回收一些共通路线上埋下的伏笔，以自己的方式。所以你可以感觉得到整个超自然研究会的确是团结在以瑚太郎为首、以“键”为指导思想之下的，各个女主角之间也有很深厚的革命战斗情谊。也许是因为这个原因，最近在后 P 站上朱音 X 凤，路基亚 X 凤，篝 X 小鸟的作品似乎多了起来 ...... 很好，给我来三份。

可以说动画版『Rewrite』做到了很多原来游戏版没能做到的事情，解决了原作遗留下来的遗憾（后宫路线 GO！），对于喜欢『Rewrite』的人，对『Rewrite』感兴趣的人，我觉得都不应该错过。

收毫——能够 Rewrite 吗

每次到结尾我都要头痛一番，不是说想不到要怎么写，而是要写的话已经准备好，不知道应该怎样摆。我想，GAL 改动画面临的问题也是一样的——事实已经摆在眼前，只是我们不知道怎么去处理这个事实而已。『Rewrite』动画版给我们指出了一个属于『Rewrite』的处理方法，这个方法或许并非最优解，它却一定会成为寻找最有解过程中无法逾越的一步。

『Rewrite』里，大家一样的占理，没有人占据道德制高点，没有敌人穷凶极恶罪不可赦；『Rewrite』的核心，人类面临的问题，只能由人类自己去解决。神也好，精灵也好，魔物也好，超能力也好，魔法使也好，这些都不是理由，这些都不是借口，他们都会过去；

人类是有能力改写既定的未来的，哪怕那是这个星球的未来。所以，哪怕今天眼前是惨淡的人生，哪怕面对悲惨的世界，也应该对自己更加充满自信，哪怕这样的自信毫无缘由，不断的摸索，尝试。我们虽然没有创造可能性的系统树的能力，但我们还是可以组建出属于自己的超自然研究会。

我们祝福 GAL 改动画的明天会给我们留下更多美好的记忆。▲





MACROSS STILL A GOOD BOWL OF MACORONI CHEESE:

跟着河森正治去思考

写在『MACROSS Δ』完结之后

■ 文 / 冰夜华
■ 责编 / 稗田、haru
■ 美编 / 塔里

前面的话
FORWORD

老实说，最开始的时候，我对写『MACROSS △』的完结点评并不是抱有太大的兴趣，其原因之一便是我对『MACROSS』系列爱得深沉，而我向来对于动画点评多数都是秉承着客观公正的原则。而且我相信，作为上一季度充满了话题感的片子，无论是追着看的还是跳着看甚至不看的看官们，想必都已经跟我一样有太多的槽想吐。因此，在对待自己喜欢的作品的方面，我总是持谨慎的态度。不过，再三思考之后，我觉得与其让别人来点评这部作品，还是我自己来写好了。

毫无疑问，『MACROSS △』是又一部典型的河森正治式动画。在成为这个经典系列作品的第一部『超时空要塞 MACROSS』的机械设计和监修之后，展露才华的河森正治在 1984 年的剧场版『超时空要塞 MACROSS 可曾记得爱』中被委以监督之职，从此，这个系列就跟他紧紧的连在一起。34 年以来，河森正治打造出了一个跨世纪的经典系列，甚至还有消息称好莱坞的大咖们也曾在『MACROSS』系列中寻找到灵感，更能体现出河森正治的价值所在。

然而，创造了辉煌的『MACROSS』系列，现在也正处在争议的风口浪尖。这首先取决于日本动画产业整体下滑的大环境，不管你承认与否，这是一个客观都存在的事实，而这也导致一些所谓“怀旧党”的不满，他们并不喜欢现在动画的模式。很不幸的，『MACROSS △』正好就属于他们不喜欢的那种片子，因而在开播之初，虽然好评如潮，但批评吐槽也扑面而来。信息传播速度极快的今天，正好可以满足看客们的吐槽欲望，这不是某部片子的待遇，环境如此而已。

时代是在不断前进和改变的，技术也是在不断发展，『MACROSS』系列的发展正好说明了这一点，这部作品里有近几年来流行的元素，可以说是一部流行商业大片。我稍微分析了一下如今动画不受欢迎的理论，不外乎“商业”二字，如今的动画商业的痕迹越来越明显，颇有“圈钱”的嫌疑。但这是时代所趋，现在再用上个世纪八九十年代的理念去制作动画，注定是行不通的，必须要紧跟时代的步伐。



河森正治就这样是一个紧跟时代步伐的人，只是他的行为必然会让一部分看客感到不满，他们认为河森的行为是在砸曾经辉煌的招牌。然而我一向认为，抛开时代去谈任何一个产业，根本就是耍流氓的行为。从河森正治最近一年的几个访谈来看，他仍旧是那个兢兢业业地制作着自己的片子。只是，每个时代都是不一样的，如果不能很好的把握住这个时代的特点，只会招来更大的麻烦。

从河森的访谈内容里，我们看出河森对于时代的理解和把握相当到位，懂得如何去适应时代的变迁，并将之融入到了『MACROSS △』之中。

熟悉的优点
STILL THE FAMILIAR FORMULA

时下有一句流行的话，叫做“少一点套路，多一点诚意”，这是看客们对于现在日本 ACG 业界，尤其是动画界的一句吐槽。这是因为现在很多作品在剧情推进方面缺乏想象力，往往很容易猜到后续走向，甚至在尚未开播仅仅是宣传之时，就被观众们把剧情给猜了个遍。不过，这种吐槽只能用在对于剧情的走向之上，如果是用来吐槽一部作品的设定，那就是有点不妥了。

就像我们在小学的时候老师所说的“写作三要素”那样，对于作品的设定，我一向习惯于用“三元素”来概括，即支撑着作品灵魂的三大重要因素，尤其是系列作品，“三元素”的存在更加明显。对于熟悉『MACROSS』系列的观众来说，“音乐、战斗、三角恋”这三个元素，是贯穿了整个系列最关键的三把利剑。可以这么说，一旦离开了这三元素，哪怕只是缺少了其中的一个，『MACROSS』系列都无法再称之为『MACROSS』系列。因此，若是有看客盲目跟风的把设定精髓当做套路来批判，我只能对这种行为表示遗憾。



三元素之音乐

对于『MACROSS』系列每一作，最重要的元素就是音乐。从第一代开始，“歌声拯救世界”就是贯穿着全系列的主题，而把音乐的力量发挥到极致的，就是歌姬。自打初代歌姬林明美红遍半边天之后，几乎系列的每一作都会推出新的歌姬，甚至在『MACROSS7』里还首次出现了男歌手热气·巴萨拉。这些歌者的模式不仅给我们带来了许多经典的歌曲，甚至还能透过他们看到那个时代的音乐潮流。而对于『MACROSS PLUS』里出现的虚拟歌姬莎朗·艾普，在初音未来出现之后，河森当年力排众议坚持使用虚拟歌姬，实在是很有眼光。

然而到了『MACROSS △』，突然间发现对于音乐的批判开始变得满天飞，几乎是毫无征兆的，开播的当天就能看到铺天盖地的批评。这其中最大的原因就是因为这次作品中所采取的是少女偶像团体的模式，由五位歌姬组成的“战术音乐组合 Walk ü re”，是『MACROSS』系列的一大突破。

为了做好这个团体模式，河森正治甚至还在 2012 年专门制作了以人气少女偶像团体 AKB48 为原型的『AKB0048』，以用作练手，这完全是因为河森想要在『MACROSS』系列里面展现“少女组合”这一元素。而这其中的原因，想必已经是人尽皆知，AKB、『Love Live』里的 μ's 小组、『偶像大师』等，少女团体组合已经是时下日本最为流行的宅向音乐团体。这样一来就能理解河森为何要如此花费大力气去做准备，一切都是为了将这个模式引入『MACROSS』系列之中。





说了歌姬，我们再来简单说一下剧中歌曲。每一代歌姬都留下了属于自己的经典曲目，这一作也不例外。连同 OPED 一起算下来，本作推出的原创歌曲有 29 首之多，算下来几乎平均一集就能分配到一首新歌，这是该系列从来没有过的高产。其中第一话末尾出现的『いけないボーダーライン』，更是在一夜之间就给广大观众洗脑，纷纷表示完全停不下来。而在第三话出现的『僕らの戦場』，其从歌名还是歌词的描写，无论是对战术音乐组合 Walk ü re、Δ 小队，亦或是敌方的“空中骑士团”，都能诠释了每个人对于战场的理解，毫无疑问是最能代表本作主题的一首歌。

然而，河森的这个想法，却未必能够得到广泛认可，因为少女偶像团体的运作模式虽然受欢迎，但非议也不少，这就是为什么会有许多观众并不买『MACROSS △』的账。然而如果就此否定这种模式，也是非常无脑的行为。河森很好的把时下流行的元素融入到了自己的作品之中，这本身就是一件不易的事情。要知道，写好一人容易，写好多人就非常难了。对于这

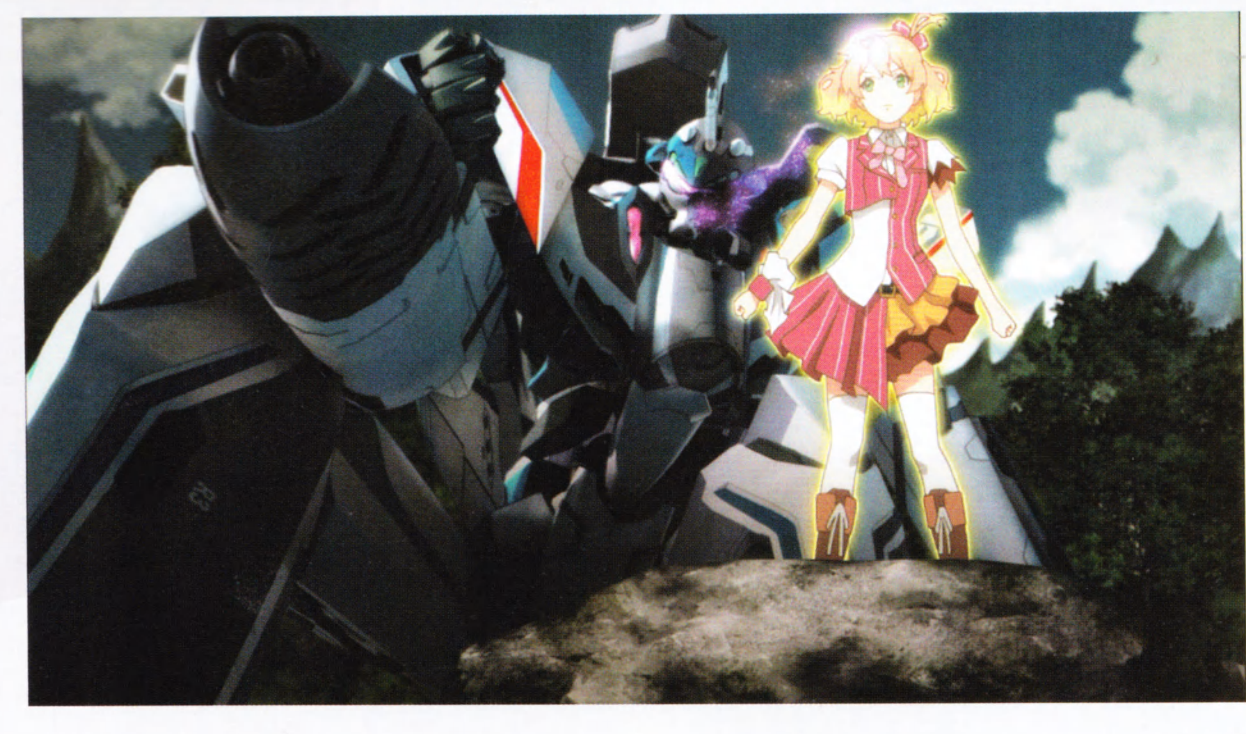
个少女偶像团体的塑造非常成功，全剧集演下来，把“团队”这个模式描写得很好，并没有出现顾此失彼的情况。仅凭这一点，我们就不该去否定河森为此而做的努力。你可以不喜欢这个模式，但若因此乱喷，那也只是毫无营养的口水罢了。

三元素之战斗

河森正治虽然是三段变形机体设计的鼻祖角色，但他从未想过让『MACROSS』系列进化成像『机动战士高达』那样的东西，战斗机是他永远的浪漫。所以，『MACROSS』系列的机体，至始至终都是河森所设计的三段变形战斗机。天空，似乎是河森所最向往的领域，那么，『MACROSS』系列最有看头的战斗，便是空战了。

虽说 VF 系列的战斗机都可以变身成人形姿态，但细心观察的观众的一定会发现，历代『MACROSS』系列的战斗，大多数情况下都是以战斗机形态进行的，这一点在『MACROSS △』中显得更为突出。纵观整个剧集，人形模式下的战斗少之又少，像其他机甲类动画那样的近身肉搏战只有一场，还是发生在敌对势力的内讧之中。无论是在大气层之内，还是在宇宙中进行的战斗，战机模式是绝对的主角。

音乐是『MACROSS』系列的主心骨，战斗就是『MACROSS』系列的精髓，从初代 MACROSS 坠落到地球上开始，人类就注定要迎接来自宇宙的挑战。『MACROSS』系列的剧情是环环相扣的，本作的关键冲突点是『MACROSS F』中发生的 Vajra 战争结束之后，离开银河系前往次元宇宙的 Vajra 所留下的 Fold 细菌所引起成的“狂暴综合症”，之后的一切开始围绕着银河系边境的独立小国风之王国温德米尔和统合政府之间的战争所展开。



值得一提的是，在最开始的故事设定之中，河森并不打算做出有明确的敌人，而是做成“空中战技比赛和竞争团队互相比拼”的剧情，之后在其他人认为这样看上去像是『MACROSS F』的缩小版，最后才决定将风之王国温德米尔作为反派来描写。但实际上看完了整篇的观众，一定会发现河森其实留了一手，因为在整个故事中，无论是哪一边都同时没有在做着善恶分明的事情，统合军使用次元武器发动攻击，温德米尔进行复仇之战，Δ 小队和空中骑士团的对抗，Walk ü re 和风之歌手的较量，哪怕是被定为最终 BOSS 的宰相罗伊德・布雷姆，我们都不能用过简单的善恶观去看待本作中出现的每一个人，进一步增强了角色的塑造和剧情的可看性。只不过，这种通篇都在吊观众胃口的行为不免会让一些看客们感到不满，但细细品下来，还是有其可取之处的。正所谓可怜之人

必有可恨之处，反过来可恨之人必有可怜之处也是说得通的，河森只不过是把这一点发挥得更加淋漓尽致罢了。

从制作角度来说，剧情的几场战斗都非常精彩，再搭配上几乎从来没有停止过的歌声，无论是疾风的训练战，还是“死神”梅萨与“白骑士”基斯的死斗，亦或是疾风和基斯的正面对抗，都因为歌声的存在而展现得更加淋漓尽致，将战斗和歌声结合得如此紧密，这是就连『MACROSS 7』和『MACROSS F』都不曾做到的。有的看客表示“看得尴尬”，却忘了飙歌战斗本来就是『MACROSS』系列的特点。就像河森所说他在询问投资人是否能舍弃三元素其中之一的时候遭到拒绝，如果哪一天『MACROSS』系列不再是飙歌战斗，那才是真正砸了招牌。

三元素之三角恋

音乐是主心骨，空战是精髓，那么三角恋就是『MACROSS』系列最大的看点了。事实上也是如此，无论是初代的一条辉、林明美、早濑未沙的令人揪心的关系，还是『MACROSS F』里早乙女阿尔特和雪莉露・诺姆和兰花・李之间那剪不断理还乱的情感纠葛，三角恋是支撑着整个『MACROSS』系列最大的看点，也是除了音乐和空战之外能够让这个系列经久不衰的顶梁柱。每一作的三角恋都能够让观众们陷入痴迷的党争之中，从开播开始就希望自己支持的角色能够在一起，长久以来就成为了讨论『MACROSS』系列最主要的话题。



本作在标题上就直接把“三角”的格式表现出来了，希腊字母中的“delta”写出来就是“△”,在这里有着多重含义,既是△小队的“△”,也是『MACROSS』系列三元素的“△”，更是疾风・伊梅尔曼、芙蕾雅・薇恩、米拉吉・法莉娜・吉纳斯三人之间的“△”关系。

与前作所不同的是，本作中三角恋关系中的米拉吉是第一位以战斗机飞行员身份登场的女主角。虽然她那位在『MACROSS 7』中登场的女主角姨妈米莲・吉纳斯也是有着高超的驾驶技术，但更多时候是作为歌姬登场；她的外祖母米莉亚・法莉娜・吉纳斯虽然是第一代王牌飞行员，但毕竟不是女主角之一。所以，米拉吉可以说是集万千宠爱与一身被塑造出来的机师型女主角。当然，赐予了她技术就不会给予她歌喉，她并不属于歌姬的行列。虽然有粉丝期望她最后一展歌喉，然而很可惜，她就是只会开飞机的驾驶员而已。

与米拉吉辉煌显赫的身世不同的是，本作的另一个女主角芙蕾雅・薇恩则是彻彻底底的乡下女孩。她来自边境小国风之王国温德米尔的农村，因为喜欢唱歌才千方百计想要加入Walk ü re，是一个为了实现自己的梦想而努力的励志兼治愈型角色。这个角色初始设计会让人想起『MACROSS F』里的兰花・李，同样是憧憬自己的偶像而踏上成为偶像的道路，但芙蕾雅的设计就比兰花要讨喜许多。兰花放在整个动画界都是典型的塑造失败的反面教材，在这个基础之上，河森还敢继续塑造类似的角色，并且最后获得了成功，只能用有胆量来形容。

对于三角恋，河森这回不光是用在男女主角的身上，在其他人身上也有所表现。比如Walk ü re小队的队长要・巴卡妮维、△小队的队长阿拉德・梅塔斯、“死神”梅萨・伊勒菲尔德之间微妙的关系，比起主角三人更让人纠结。虽然河森曾笑称是否可以删掉三角恋，但最终又被捡了回来，除了有投资人的反对之外，恐怕河森自己也离不开这个模式。只要是河森参与主创的作品，不用多少集就能看得出三角恋的苗头，而且无论是正常三角恋还是百合三角恋，河森都是信手拈来，玩得随心所欲。虽然有看客表示总是三角恋看得审美疲劳，然而如果『MACROSS』系列真的彻底放弃了三角恋，河森可能会受到比现在高出数倍的批评吧。



明显的缺点

FISH STOCKS RISE TO DAILY LIMIT AT THE END

河森的优点在『MACROSS △』中已经都表现出来了，接下来我们该说说他的缺点的。河森这个人，优点很明显，比如机械设计很棒，作为导演的水平也足够，但问题就在于他往往会进入到暴走阶段，还是引用上面提到的『MACROSS F』里面兰花·李塑造的问题。在大方向上没有问题，但是随着剧情的推进，河森的暴走毛病开始发作，兰花·李的定位也越来越奇怪，在剧中担当起了吸引负面评价的角色。在这种情况之下的河森非但没有试图从剧情上扭转兰花的人气，反倒是以让另一位人气满满的女主角雪莉露短暂退场，试图挽回兰花的人气。结果大家都看到了，兰花·李基本上可以被打成『MACROSS』系列史上最不受欢迎的女主角，这都是河森陷入暴走阶段的结果。

在『MACROSS △』中，河森再次翻了同样的错误，不管是在音乐的搭配方面，还是动作设计，亦或是人物塑造上，都有他暴走的表现。虽然不是很多，但也足够让喜欢他的观众诟病，下面我就来举几个例子说明一下河森是怎么控制不住自己的毛病的。

河森第一个犯病点就是 Walk ü re 小队的登场。作为女子偶像团体，Walk ü re 小队的每次登场都采取的是舞台演唱会的模式，就像是在开演唱会一样。比如第一话里她们在艾尔·沙哈尔遭遇袭击时登场，不仅用歌声来消除狂发作的暴综合症，更是装备了可以应对现场战斗的装备，从表现上比较接近『MACROSS 7』中 Fire Bomber。这种模式的采用本无可厚非，让歌姬直接参与到前线作战的想法非常好，但河森明显玩得有点忘乎所以了。他太重视偶像团体这个概念，反而忘了歌曲才应该是最主要的。这就是为什么会有一群看客觉得“尴尬”的原因。

河森第二个犯病的地方在战斗。虽然上面列举了几场比较不错的战斗，但从整体上来看，『MACROSS △』里的战斗描写可以说是差强人意，整体战斗过程比较水，战场的压迫感不足，战斗机之间的缠斗描写并不是一向以来的写实风格，主角光环的表现比较明显，最后的战斗还落入了冷兵器格斗的套路。这样的表现对于喜爱战斗机的河森来说是不够成功的。

关于这个问题，其实还是归咎于本作的冲突设定上。『MACROSS』系列的战斗规模可以说是越打越小，到现在已经是一个边境小国凭借挖出来的远古战舰就能兴风作浪，通篇战斗只有寥寥数架战斗机出场，统合军甚至都没有派来足够强大的舰队，舰队之间的战斗描写也是水得可以。可以这么说，『MACROSS △』完全没有初代那种大气磅礴的战争感，甚至都不如『MACROSS F』里面的冲突来得激烈。反派的思维也很套路化，借用远古的力量来实现全宇宙的同化，河森终究还是没能躲开日本 ACG 界这个“互相理解”的臭毛病。

最后一个问题，也是河森这次犯的最大的问题，那就是人物的塑造和戏份安排上，这也是导致整个『MACROSS △』看起来如此违和的原因所在。首先要说的就是关于主角三人的戏份安排，不知道是不是因为河森有把三角恋剔除的想法，本来应该是势均力敌的三角关系，在这一作里完全得不到体现。这其中一大因素就是米拉吉的戏份太少。纵观整篇，米拉吉作



为女主角之一，却存在感稀薄，除了最后几集稍微找回点戏份之外，其他时间不光台词少，连露脸的机会都不多。她的地位如此尴尬，就连『MACROSS F』中的兰花·李都不曾有过这种待遇。更多的时候，米拉吉扮演的只是疾风的队友、△小队的战斗成员、战斗机飞行员，唯独缺少作为女主角的气质。而且，在她初登场的时候，其表现就只像是Walk ü re小队的一名普通护卫，完全不如芙蕾雅那般抢眼。

然后我们再来说说芙蕾雅，如果说全剧塑造最成功的角色，非芙蕾雅莫属。有了兰花·李的前车之鉴，河森在塑造芙蕾雅的时候可以说是处处小心。芙蕾雅有着乡下女孩的纯真，对梦想的追求，对爱情的渴望，以及陷入迷茫时的困惑和走出迷茫时的坚强，爱笑，颜艺多，队伍内的活宝性角色，简直就是一个完美的成长型女主角，耀眼的太阳。然而，河森在塑造她的时候可能是对她的上一个"亲女儿"兰花·李的失败耿耿于怀，似乎有点用大劲儿，使得芙蕾雅一个人的光芒盖过了所有人，甚至从一开始就牢牢抓住了男主角疾风的心。这场所谓的三角恋打从一开始就站不住脚，疾风至始至终喜欢的只是芙蕾雅，米拉吉从头输到尾。尤其是在芙蕾雅过生日的那一集里，用了整篇的篇幅来描写她对疾风的感情变化，那种可爱简直是天使一般的，尤其最后一首『God Bless You』，唱出了她的心声，让每一位米拉吉的粉丝心碎。在如此完美的表现之下，这一话最后米拉吉留下的那滴眼泪，彻底宣告了三角恋这个概念名存实亡。芙蕾雅的胜利是板上钉钉的，米拉吉即便是在最后一集对疾风进行了告白，终究也是在给他俩进行助攻，无法挽回任何局面。河森对芙蕾雅的过于完美塑造，间接导致了『MACROSS』系列以来最毫无悬念的三角恋。

更要命的是，在对男主角疾风的塑造上，河森间接给米拉吉补了一刀。疾风是一个拥有技能却找不到真心想做的事情的人，所以导致什么都做不长久，今天干干这明天干干那的混日子。然而在与芙蕾雅的初次相遇之后，他就被这个做着成为Walk ü re一员的梦想的女孩子吸引住了，而米拉吉留给他的初印象只是一个刻板的人。在之后剧情的推进之中，疾风变成了没有芙蕾雅的歌声就无法飞起来的人，而芙蕾雅也因为有疾风的存在而越唱越好，两个人相得益彰，相辅相成，反倒让本该作为疾风战斗搭档的米拉吉在这个加分点上更占不到多少便宜。疾风与芙蕾雅走得越来越近，米拉吉就



只能干看着，她那种不干脆的性格也注定了她会成为陪衬，永远无法占据疾风眼里和心里最主要的位置。想想『MACROSS F』之中兰花·李虽然告白失败，但至少她全程都在努力，至于米拉吉嘛，终究只能成为河森手下又一个戏份安排失败的牺牲品了。

米拉吉的失败还不仅仅限于三个人之中，不要忘了Walk ü re有五个人，尤其是灵魂人物美云·吉努梅尔，作为本作谜团人物，她这个不处在三角恋中的重要角色抢走了大量的戏份。无论是最早的"女王"模式，还是在身份被揭秘之后的"三岁小孩"模式，美云的一举一动都充满了吸引力。单论人气，或许比芙蕾雅还要高，本来人气就欠佳的米拉吉，又被分走了一部分。

除了美云，Walk ü re小队中的其他三人也是特点明显，玛基娜·中岛和蕾娜·普劳拉这对"姬佬"组合，看似不起眼，但是在剧中起了重要的作用，一个是维修机体的天才级人物，另一个则是无敌的黑客，两个人所拥有的百合



最后的话
FINAL COMMENT

关于『MACROSS △』的一些评论就到此为止了，本意上不是打算直接评论作品，而是从河森正治对动画的认识去进行分析，如果要继续说下去，不知道得说到什么时候。河森是个好制作人，他制作的东西都堪称经典，纵使时代变迁，纵然他有再多的毛病，他的作品在整体上是没有什么问题的。就像这部『MACROSS △』这样，有缺陷，有不足，但终归是在好好的讲故事，好好的演绎每一个桥段。

对于本作的剧情我并不想多说，毕竟这是一个哈姆雷特式的见解，有人会觉得剧情在退步，有人则会觉得剧情青出于蓝，对此我不做任何表态，洋洋洒洒的一篇，终究只不过是我自己的看法。『MACROSS』系列向来是充满了醍醐味，让我们自己去体会到其中的东西，这也是河森正治想要给我们传达的信息。他仍然在努力着，为我们缔造一次又一次的经典。对于我们这些看客来说，所要做的就是期待他的下一部作品能够更好罢了。▲

属性还是时下最能吸引眼球的元素之一。在上文所提到的要・巴卡妮维与△小队的另外两个人那暧昧的关系，比起主角三人更加具有三角恋的感觉。尤其当梅萨战死之后悼念的那一集，要姐一曲独唱版『Giraffe Blues』，让多少人潸然泪下。要知道，要姐的声优安野希世乃在推特上说自己在唱这首歌的时候也被感染而流泪，细心的观众都能在动画里听出她略带哭腔的声音，这人气瞬间就爆棚了。

在塑造其他角色的时候，也是非常之好，无论是表面古板内在温柔的“死神”梅萨，还是作为△小队领导的阿拉德队长，又或者是风之王国温德米尔的众人，甚至是出场寥寥无几的“裸食娘娘”饭店的几个孩子们，都在自己的戏份之中塑造得非常完美。唯独只有米拉吉，身为女主角，却完全没有女主角应该有的戏份。我们不知道河森究竟心里有着怎样的打算，但是这样的安排明显是不合理的，名存实亡的三角恋，甚至连“白学”的级别都够不上，只能成为看客们吐槽的对象罢了。主要角色塑造失败，这是『MACROSS』系列的第二回了，如果还有下一次，我们真不希望再有这种情况发生。



最后再说一个从个人角度来看比较不好的方面，那就是本作之中又再次使用同一个角色声优和歌手分开的模式。在『MACROSS F』里雪莉露・诺姆就是平时配音由远藤绫完成，唱歌时切换成May’n，本作中的美云也是使用小清水亚美和JUNNA分担配音和唱歌的工作。虽然是说为了让剧中的灵魂歌姬能够有一个更加专业的歌手来演绎歌曲，但这样的做法却会让这个角色缺少一个固定的灵魂。观众们会困惑自己究竟看的是配音版还是演唱版，如果对声优的唱功不抱希望，为何不寻找一个更加具有实力的歌手来担任声优呢?

现在这个时代，歌手声优普遍存在，比如水树奈奈、坂本真绫等，就连给芙蕾雅配音的新人铃木实里都展现出了不错的歌喉，为何不打算让小清水亚美来亲自演唱美云的歌曲呢?可能有些人会对这种安排情有独钟，但从我的角度来说，如果不是因为像藤原启治那样的因为身体缘故非换不可的地步，一个角色还是由一个人从始至终的诠释更好一点。




不氪金你真的可以变强（十）
『Fate/Grand Order』Servent scanning record part X.
You don't know the power of money side!
■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/三白
Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
『Fate/Grand Order』国服降临，萌新指导

Artila
阿提拉

职阶	Saber	HP	2039 / 13907	ATK	1907 / 12343	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	軍略 B	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	天性の肉体 D	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	40%	44%	48%	52%	56%	60%	64%	68%	72%	80%
				HP 大回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	星の紋章 EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
				获得暴击星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%
	神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	フォトン・レイ 軍神の剣	A	对军宝具	Buster		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	赋予敌全体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

『Fate/Grand Order』开服宣传主打的 Saber。古代欧亚大陆匈奴人的领袖和皇帝，史学家称之为“上帝之鞭”，当然，史实上是男性。匈奴帝国在阿提拉的带领下，版图盛极：东起咸海，西至大西洋海岸；南起多瑙河，北至波罗的海。但在阿提拉死后，因为继承人互相攻伐，导致帝国四分五裂并迅速瓦解消逝。

在 FGO 里留着短发，因为披着跟发色一样颜色的头纱让很多玩家误认为是长发，但其实头发只到肩部。有着卓越的第六感，碰上什么事情都能保持冷静加以应对。虽然是个骄傲而理智的战士，但某处却也有着“空虚”的部分。手持三色光芒构成的“军神马尔斯之剑”，所以也常被玩家称为彩虹剑。自称为“杀戮的兵器”，名台词是“这个文明应该粉碎”，常被玩家们用来玩梗，比如“xxx 是好文明”“xxx 是坏文明，要粉碎”之类的。对圣杯的愿望是——“希望能过一次不做战士的人生”，当然并不是对自己的战士人生后悔，只是好奇自己如果不是战士会怎样。虽然 FGO 里没有实装，但设定上是有着名为“文明侵食 EX”的高 Rank 技能，能够将自己入手的东西无意识地置换成最高的属性，比如情人节巧克力就被置换成了彩虹剑巧克力之类的。虽然没有继承神之血，但依然拥有神性，这是因为其进攻欧洲的行为让欧洲人闻风丧胆，认为是神的惩罚，到如今已经进化成了一种信仰的缘故。

值得一提的是，阿提拉并不是 FGO 原创角色，其实是『Fate/EXTELLA』开发时设计的角色，只是 FGO 公布得早，导致明明是先行进入开发期的『Fate/EXTELLA』反而显得有点沾光的感觉。

角色解析

初期实装角色的技能通常会比较朴素，但阿提拉第三技能“星の紋章”却十分劲爆。最短冷却时间只有 5 回合，提供 30% 的攻击力 Buff 和大量的暴击星星。可以说这技能就近乎是阿提拉的代名词。全体宝具带有给敌全体防御力下降的 Debuff，持续时间久且效果较高，在官方开放宝具副本提升伤害后很实用。

阿提拉是 5 星 Saber 中白值 ATK 最高的，所以配合“星の紋章”的加攻效果以及 Saber 还算不错的暴击星星分配权重，平砍伤害可观，被玩家们称呼为“B 提拉”这个 B 是 Berserker 的 B，不是指胸围（巨乳是坏文明，要破坏）。与阿尔托莉亚同为初期实装的光炮型 Saber，但生存能力在“天性の肉体”的加持下有一定的保障。同时因为隐藏属性克制刷种火时要面对的手，所以比起呆毛王更适合刷狗粮（种火）。但“軍略”的地位就比较尴尬了，因为“軍略”的存在，让人觉得阿提拉比较适合待在宝具爆发队伍中。但阿提拉的整体性能又偏向于平砍输出，跟宝具爆发队伍相性很差，这就导致阿提拉自身定位也稍微有点尴尬。玩家如何选择将决定队伍中阿提拉的实用度。

礼装选择方面可以根据阿提拉不同的使用方式来更换，比如想尽快开宝具可以选择 NP 充填类的，想利用“星の紋章”的星星获得效果可以选择增加集星百分比的。技能升级的选择上，自然是集中强化“星の紋章”啦。

总评

能当半个 Berserker 用的 Saber，超好使的光炮。



Emiya
卫宫

职阶	Archer	HP	1843 / 11521	ATK	1566 / 9398	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	3 枚 各 3Hit	1 枚 各 2Hits	3Hits

保有技能 技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
心眼（真）B	8 回合	初期	赋予自身闪避状态 (1 回合)										
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
鹰の瞳 B+	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
投影魔術 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	26.5%	28%	29.5%	31%	32.5%	34%	35.5%	37%	40%
			赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	26.5%	28%	29.5%	31%	32.5%	34%	35.5%	37%	40%
			赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	26.5%	28%	29.5%	31%	32.5%	34%	35.5%	37%	40%

职阶技能 技能名	效果
対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具 名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
アンリミテッドブレイドワークス 無限の剣製	E ~ A++	? ? ?	Buster		10Hit
给予敌全体强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
赋予敌全体攻击力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%



关于角色

Fate 系列的代表角色之一，“Archer 是不使用弓的职阶”这种说法的起源。卫宫士郎死后与世界签订契约成为“守护者”，但其实是“清扫工”。FGO 里的英灵卫宫跟『Fate/stay night』三条线都没有关系，是没有经历任何一条线路剧情的卫宫士郎实现了“成为正义伙伴”理想的姿态。

主夫能力 A+，执事适性 A+，身披的红外套是某圣人的圣骸布所制的顶级概念礼装，按照蘑菇模糊地说法，有可能是某位喜欢咖喱的圣职者赠送的（咖喱学姐四处留情系列？）。招牌技能当然是“杜蕾斯，昂！”哦不，是投影魔术。大招是固有结界“无限剑制”，时髦值很高，FGO 里还有专属 BGM，就是很短，加速模式下更短。『Fate/EXTRA』也有登场，但因为 EXTRA 的世界观下与『Fate/stay night』的世界线从 1970 年开始分歧，所以 EXTRA 里的卫宫的一些设定和个人经历也有不少不同的地方，在 EXTRA 里他叫“无铭”，隐藏关里会与正牌英灵卫宫对战。FGO 里的英灵卫宫目前还看不出跟“无铭”有什么关联，但与 EXTRA 里的角色谈话时会用早已熟知的语气。FGO 里卫宫的父母（爱丽丝菲尔和切嗣）都已经实装，妹妹（姐姐？）也以魔法少女的姿态加入，所以，一家人就要齐齐整整，凑个队伍去实战效果意外地还不错（不过总是拉别人挡枪的老爹实在是……）

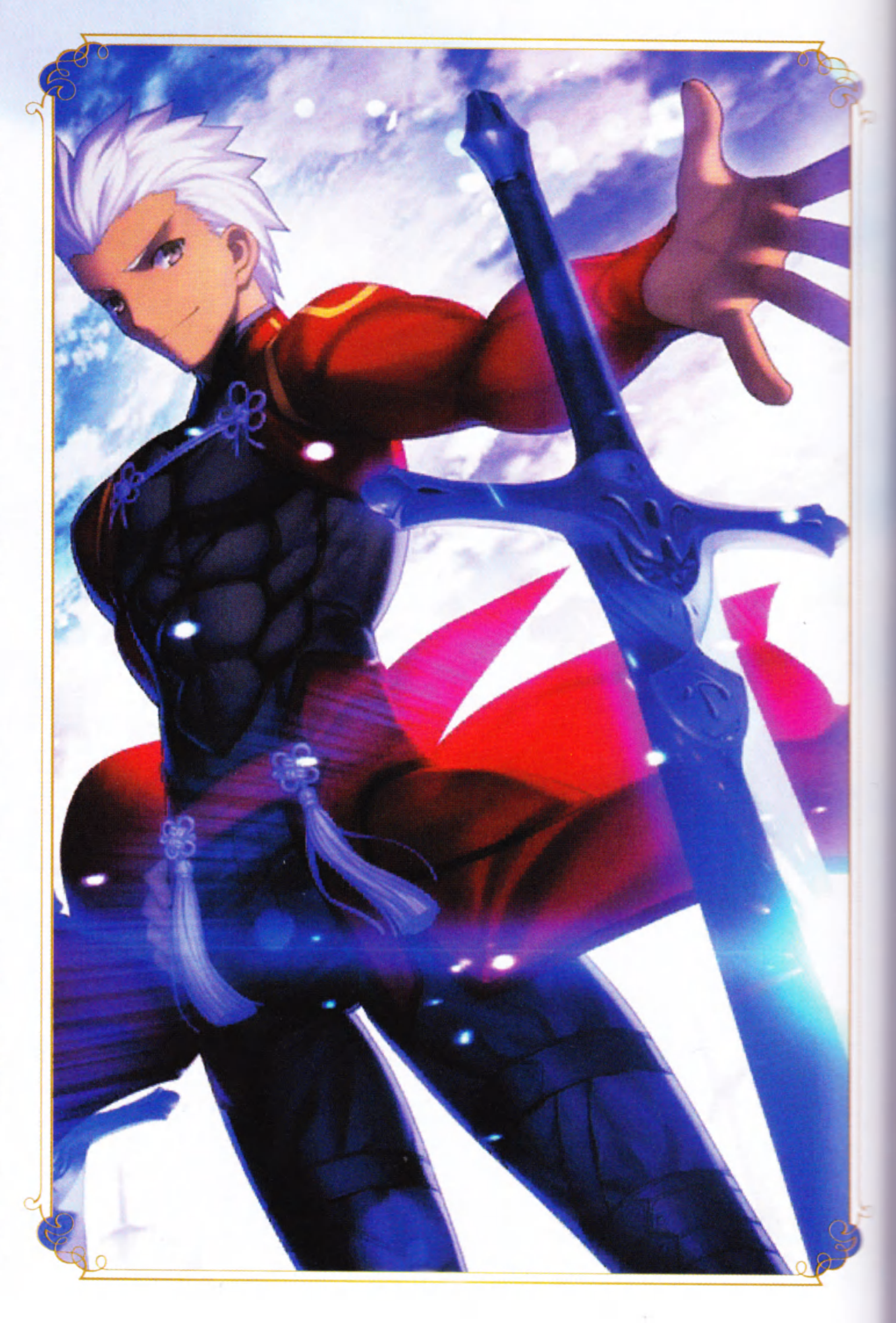
角色解析

配卡非常特殊的 Archer，3Arts 指令卡的配置让红 A 在 Archer 中的定位变得非常有趣，队伍构筑后面谈，这里先说说技能。红 A 开服初期的默认技能实在是弱爆了，导致官方为了扶起他，强化了宝具，无果，强化了“投影魔术”，无果，无奈最后再把鸡肋“千里眼”删了给个开挂技能“鹰の瞳”，终于有了成效。这也让红 A 成为官方强行从地底扯起来的英灵代表。让我们来看看他的最终形态，原有的宝具高 Hit 能有一定量的打星能力和不错的 NP 积攒速度在“投影魔术”更改为三色“魔力放出”强化了宝具输出能力后，又能利用 Archer 职阶自带的暴击星星分配权重集星，凭借“鹰の瞳”丧心病狂的暴击伤害提升比例来增加平砍输出，摇身一变成为暴击队伍中的强力输出。宝具攻击无视防御以及附带的攻击力下降都非常实用，特别是在面对一些无脑皇帝特权的 BOSS 的时候……对，尼禄说的就是你！

在强化过后，红 A 从打星辅助和 Debuff 提供者转变为了暴击队的主力输出，实力大大提升。“心眼（真）”虽然实用度可能不如“心眼（伪）”，但红 A 自身的耐久能力就全靠这个了，与降低敌全体攻击力的宝具配合起来确实非常优秀。目前全面修改过后的红 A 的战斗力已经到了 4 星英灵的顶尖水平，技能冷却时间稍微有点长，而且三个技能都非常好用，需要玩家根据自身需求分配素材来提升技能等级。如果偏重暴击则优先“鹰の瞳”，偏重宝具循环释放则优先“投影魔术”。礼装选择方面因为红 A 不错的 NP 速率，可以选择偏重于暴击方向的礼装，在队伍中有 Rider 的时候更可以选择星星集中度 UP 的礼装。

总评

暴击全能主力输出，家政全能主夫。



Cu Chulainn
库・丘林

职阶	Lancer	HP	1726 / 9593	ATK	1344 / 7239	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	戦闘続行 A	9 回合	初期	赋予自身再起状态 [Lv.](5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	矢避けの加護 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身闪避状态 (3 次)										
				赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	仕切り直し C	7 回合	灵基再临 [3]	解除自身弱体状态										
				HP 回复 [Lv.]	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1500

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	神性 B	赋予自身伤害加成状态：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゲイ・ボルク 刺し穿つ死棘の槍	B	对人宝具	Quick		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
	中概率即死 < OC 概率 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
	对象防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%

关于角色

讲真……这只汪酱说了太多遍了，这里注重捏他方向吧。

『Fate/stay night』版标准型库丘林，“自杀吧 Lancer”梗创始人，“Lancer 又死了！”梗创始人，“幸运 E”梗创始人，宝具“旋转突刺的蓝色枪兵”本体。

自身的宝具因为过于强力以及便利，所以在『Fate/stay night』以及后续各种作品剧情中因为大人的原因遭到了各种压制，真正成功使出刺穿心脏效果的，只有『Fate/hollow ataraxia』中在与原 Master 巴泽特互相伤害的那一次。反而在『魔法少女伊莉雅』中被别人很轻易地使了出来，果然故事主角的待遇就是不一样。

到了 FGO 里，汪酱的地位虽然直线上升，但宝具的待遇依然悲催，即死效果只能用来打杂兵，对 BOSS 成功率极低，几乎可以忽略不计。不过因为其强悍的生存能力，所以在各种挑战关卡中都能看到他的活跃，这待遇已经非常主角级了。



角色解析

生存能力称第二无人敢称第一的存在。三个技能全是加强耐久力方面的，特别是逆天技能“矢避けの加護”，让汪酱只要不遇到带“必中”特性的敌人，就不会轻易掉血。“戦闘続行”则能避免一些突如其来的集中攻击或者暴击伤害造成的意外事故。“仕切り直し”在恢复少量 HP 的同时能够解除一些负面状态（不过自身被控制导致无法行动的时候就无能为力了）。让汪酱在生存方面达到了 FGO 的一个极致。当然，强化了生存，输出能力自然就会有所下降。虽然宝具能够降低防御的同时拼个即死非常优秀，但缺乏爆发力也让汪酱的输出能力趋于平庸。配卡是 Lancer 职阶标配 BBAQQ，只有 1 枚 Arts 指令卡导致汪酱 NP 积攒效率较慢，所以如果追求效率请在出战前给他带上 NP 充填系的礼装以求能够尽快释放宝具。



汪酱因为其特殊性，所以会有不同的队伍搭配选择。如果面对杀伤力极大的 BOSS 可以选择拥有多次闪避的几位英灵，Prototype 汪酱、Caster 汪酱、咒腕哈桑等组队来通过闪避来规避高伤害敌人的攻击，慢慢磨死对手。当然最常用的就是利用汪酱的单体高伤害宝具去击杀那些 Archer 职阶的 BOSS 了。技能升级优先选择生存能力的根本——“矢避けの加護”，升满技能带来的冷却时间 -2 的增益非常巨大，请务必升满。另外两技能则看玩家手头的素材多寡来决定升还是不升，毕竟“仕切り直し”微弱的回复量提升并不显著，基本战斗中“矢避けの加護”在就不会掉血，真的扛不住了，你升满了“仕切り直し”也是没有太大意义的。

总评

打不死的小强，FGO 生存力第一的持续输出提供者。

Marthe
玛尔达

职阶	Rider	HP	2090 / 13068	ATK	1335 / 8014	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
信仰の加護 A	7 回合	初期	赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			HP 大回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
奇蹟 D+	8 回合	灵基再临 [1]	己方全体 HP 回复 [Lv.]	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
			解除己方全体弱体状态										
聖女の誓い C	7 回合	灵基再临 [3]	解除敌单体所有强化状态										
			赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
騎乗 A++	自身 Quick 性能提升：11.5%
神性 C	赋予自身伤害加成状态：150

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
タラスク 愛知らぬ哀しき竜よ	A+	对军宝具	Buster		1Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
赋予敌全体防御力大幅下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

圣玛尔达（St.Marthe），基督教十二圣女之一，帮助人民解决了恶龙塔斯拉克，所以也被称为“屠龙剩女”……哦不，屠龙圣女。于 FGO 中首次登场，因为其能够骑乘龙种，所以职阶是 Rider。但这位圣人，在 FGO 中却形象大变，成为了“热血武斗传”般的主角。平时虽然温柔纯洁，稳重和蔼，颇有大姐姐的风范，但也掩盖不了她争胜好强的个性，以及稍不留神就会吐露出“极道大姐头”的言辞。作为“被官方玩坏角色”的代表，圣女玛尔达展示了什么叫做放弃治疗。在型月世界的设定里，玛尔达制服恶龙的手段是先用圣水糊了恶龙一脸，然后乘其不备欧拉欧拉欧拉，“铁拳制裁”后五花大绑扛回村示众，天哪恶龙酱好可怜。玛尔达在各种官方活动中非常活跃，也诞生了不少传说，比如圣女扔掉法杖使出拳头一定吊打各路 BOSS 之类的。圣诞节还曾一边抱怨充满恋爱酸臭味一边猛力击打沙包，导致太妹剩女、拳圣玛尔达之名逐渐扬名游戏内外。

值得一提的是，在制服恶龙的故事中玛尔达为了捆绑塔斯拉克解下了自己的腰带，所以在 FGO 里第三次灵基再临后，卡图上玛尔达的腰带就消失了，露出了香艳的……嘿嘿嘿。

角色解析

配卡非常独特的 Rider，3Arts 以及手持法杖的设定让人第一眼看上去还以为是 Caster，但刺眼的职阶技能“骑乘 A++”摆在那，人家就是只有 1 枚 Quick 的 Rider，不服不行。HP 较高，ATK 较低的辅助型 Rider，前期只有两个技能，都是恢复类的。通过角色强化任务可以获得技能 3“聖女の誓い”，并将“奇蹟”的全体回复 HP 数值增加。因为有 3Arts 所有 NP 效率不错，Rider 职阶自带的游戏最高暴击星星分配权重也能让玛尔达很容易暴击，NP 效率进一步提升，所以宝具虽然伤害很低，但比较容易循环释放，宝具附带的防御力大幅下降效果也能纳入到正常的攻略考量中来。“聖女の誓い”拥有目前较为稀少的 Buff 清除效果，并附带防御力下降，与宝具叠加后效果很强。“奇蹟”也是目前极少的能够解除己方全体负面状态的技能之一，在攻略各种高难度 BOSS 时有奇效。

要评价玛尔达，还是得从队伍搭配来说。因为 Rider 职阶自带的游戏最高暴击星星分配权重，让玛尔达非常不适合加入到暴击队中去，毕竟不能让一个辅助把星星都抢走了吧。所以，玛尔达的队伍选择，需要考虑到她的 3 枚 Arts 指令卡优势和强力的防御力下降能力，让 Arts 卡去带那些 Hit 数高但是 NP 效率低的英灵，并通过降低敌方防御力来提升我方输出。也有玩家将玛尔达当作主力输出培养，搭配拥有“無辜の怪物”的 Caster，利用大量的 Arts 卡来频繁释放宝具并暴击弥补输出。不得不说，英灵没有强弱，但是玩家的脑洞有深浅啊。

因为 NP 效率挺高，所以礼装选择面很广，可以根据玛尔达站场能力优秀的特性搭配在场时有效的支援型礼装，或者发挥她血厚的特性配置目标集中的礼装让玛尔达多吸收伤害。技能根据使用方式分为优先辅助效果的“聖女の誓い”和优先站场能力的“信仰の加護”两种。

总评

辅助白魔法师型 Rider，扔了法杖分分钟打死人。



William Shakespeare
威廉·莎士比亚

职阶	Caster	HP	1520 / 8080	ATK	1028 / 5798	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
エンチャント A	7 回合	初期	赋予己方全体 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
自己保存 B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身无敌状态 (1 回合)										
			HP 回复 [Lv.]	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1500
国王一座 C	8 回合	灵基再临 [3]	己方单体 NP 增加	20%									
			对象单体暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 C	自身 Arts 性能提升：6%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ファースト・フォリオ 開演の刻は来たれり、此処に万雷の喝采を	B	对人宝具	Buster		4Hits
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
低概率赋予敌全体眩晕 <OC 概率 UP>	30%	35%	40%	45%	50%

关于角色

欧洲文艺复兴时期最重要的作家，英国杰出的戏剧家和诗人，全世界最卓越的文学家之一。代表作『哈姆雷特』『罗密欧与朱丽叶』『李尔王』相信玩家们都有所耳闻，如此知名的剧作家成为英灵，降临在 Fate 世界中，当然是 Caster 这个职阶啦。不过莎士比亚首次登场是在小说『Fate/Apocrypha』里，作为红方英灵出场，但在小说里我行我素，基本不参与战斗，到了 FGO 里，我们终于能够见到这位 Caster 的战斗姿态了。结果战斗语音让不少看过小说的读者喷饭，特别是退场语音“应该，应该能赶上截稿期”让不少玩家笑出声来。

值得一提的是，FGO 里普通立绘还好，莎士比亚最终再临后的立绘看起来总有种“唔啊这是最终 BOSS 吧”的感觉，结果在情人节活动中被官方拿去玩梗，也算是取之于民用于民了。

莎士比亚生活在中古英语向现代英语演变的时期（即伊丽莎白女王统治时期），因此他在创作中不可避免地会受到中古英语的影响。他的作品体现了对中古英语在词汇和语法上部分特征的继承，但又不断地加入现代英语，并对新兴词汇进行创新。所以在型月时间观下，莎士比亚也拥有“エンチャント（附魔）”技能，能够引导武装或者道具发挥本身不具有的效果（也就是创新啦）。



角色解析

Buster 指令卡辅助型英灵，跟同为 2 星辅助型 Caster 的安徒生定位完全不同，首先莎翁的宝具有输出，而且配合“エンチャント（附魔）”的一回合类似魔力放出的效果伤害还不低。同时“エンチャント（附魔）”给予队友全体 Buster 性能提升能够适应到为数众多的 Buster 宝具英灵，作为一回合爆发使用。技能 2“自己保存”作为生存类技能非常优秀，但……偶尔也不想让莎翁在场上呆太久呢，毕竟输出很低。技能 3 需要攻略角色强化任务才能获得，“国王一座”这个固定 NP 提升 20% 的强力技能，是除了附魔外莎翁另一招牌技能了。附带的星星出率增加看起来很朴素，但对那些 Buster 宝具，Hits 数高的英灵（红 A，源赖光等）来说，莎翁就是最适合的辅助角色没有之一了。莎翁的宝具“開演の刻は来たれり、ここに万雷の喝采を”还有概率给予敌全体昏厥的效果，运气好能够控制一回合，如有需要请安排在宝具连发的第三顺位增加 Overcharge。



如上文所述，莎翁最适合的队伍就是以 Hits 数高 Buster 宝具的英灵为主力输出的队伍，不一定要首发，配合 Master 礼装战斗服在面对 BOSS 的时候从替补席换上场补充 NP、增加全队输出。当然普通地将他当作一个小型充电（NP）宝也是可以的，毕竟 Cost 低可以空出更多 Cost 去带其他英灵。礼装建议选择给予全队效果的辅助类礼装，技能升级通常是优先强化“附魔”，但如果只是当充电宝则完全不需要强化技能，算是最终灵基后获取第三技能即可完工的小型充电宝。

总评

主打 Buster 或者暴击的队伍需要的优秀辅助。

Jingke

荆轲

职阶	Assassin	HP	1492 / 8293	ATK	1338 / 7207	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	3 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	抑制 A	7 回合	初期	赋予自身暴击星集中度提升 (3 回合)	200%									
				暴击星大量获得 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
	プランニング B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	傍若無人 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 B	自身暴击星出率提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ただ、あやめるのみ 不還匕首	B	对人宝具	Quick		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
	中概率即死 < OC 概率 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
	暴击星大量获得 < OC 效果 UP>	15	20	25	30	35
	自身 HP 减少	1000				



关于角色

“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还”，想必大家耳熟能详了，然后另一句“荆轲刺秦王，两条毛腿肩上扛”没听过的也别去了解了，太污，呸呸呸。当然，史实的荆轲是男性，在型月世界里，则变成了女性了，至于为什么请去问蘑菇。在 Assassin 职阶里来看，竟然是除了众哈桑之外唯一的正规“暗杀者”，所以这个职阶里到底混杂了些什么人啊。话说作为暗杀目标的秦始皇其实在小说『Fate/strange Fake』里有机会登场的，然而因为不能剧透的原因，召唤失败，作为英灵的秦始皇究竟是个啥形态目前也没有任何资料，只能说这又是一个卫星。

关于荆轲的故事可能很多人在都比较了解，这里就不再详细阐述，毕竟国人嘛。西汉司马迁『史记・刺客列传』里曾记载“高渐离击筑，荆轲和而歌于市中，相乐也，已而相泣，旁若无人者。”作为“旁若无人”这个成语的出处，荆轲的技能自然就直接冠以这个名字了，奈须蘑菇同学你真是随便啊。『太平記』里曾记载荆轲暗杀时使用的匕首是“干将”的刃部所制，不过红 A 貌似并没跟她扯上什么关系?

在圣诞活动中曾经使用过名为“へべれけパワー”的迷之技能，能够如同高速神言般直接充满 NP 开宝具捅人，所以其实意思是喝醉了的荆轲更强么?

角色解析

输出型 Assassin，标准配卡 BAQQQ，打星能力一般，所幸有“プランニング (谋划)”提供出星率 UP，让荆轲的打星不至于太难看。“抑制”是主要输出技能，瞬间提供星星的同时也能集中星星，是 Assassin 少有的集星型技能。但如果不想要荆轲输出又想要星星的时候就会产生矛盾，需要玩家做出取舍。而且集星效果不太高，有 Archer 或者 Rider 的时候，该抢不过还是抢不过。完成角色强化任务可以获得技能 3“傍若無人”，使荆轲终于集产星、集星、暴击伤害于一身，作为攻击手已趋完美。宝具 Quick 单体高伤带即死还给暴击星星，非常优秀，但自损 1000HP 容易让频死的荆轲直接自灭，如果队伍只剩荆轲 1 人的话，即使击杀敌方自灭还是会判败北的哦，切记切记。虽然技能和宝具都十分优秀，但荆轲受限于 3 星满级 70 的双围，同时自身还是高攻低血量的规格，硬件条件并不是很好，平 A 输出较低，生存能力尤为低下。如果有人愿意投以圣杯提高上限……那又是另一回事了。

作为输出型 Assassin，而且还是“旁若无人”型输出手，最好的组队方式就是带上互相不依靠又不阻碍的辅助型 (比如安徒生) 和能够交叉开启集星技能的另一打手了。当然普通怼大龙的话，直接带荆轲去捅就是了。技能升级选择方面，如果只想强化宝具打致命一击就只用集中提升“傍若無人”，“抑制”等级提升并不会增加集星百分比，只增加获得星星的数量，这点需要注意。

总评

“旁若无人”的全能型暴击打手，就是不太合群。



Vlad III
弗拉德三世

职阶	Berserker	HP	2019 / 13770	ATK	1777 / 11499	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	吸血 A	8 回合	初期	高概率减少敌单体 NP20%[Lv.]	80%	82%	84%	86%	88%	90%	92%	94%	96%	100%
				自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	変化 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	16%	16.8%	17.6%	18.4%	19.2%	20%	20.8%	21.6%	22.4%	24%
	戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起状态 [Lv.](5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能	技能名	效果
	狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	カズィクル・ベイ 血塗れ王鬼	C+	对人宝具	Arts		10Hits
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	暴击星大量获得 <OC 效果 UP>	20	25	30	35	40

关于角色

罗马帝国史上最荒淫的暴君，尼禄的叔父。『Fate/Grand Order』主线第二章中首次登场，是个喜欢嗜虐的虐待狂，但又疯狂地喜欢着罗马，喜欢着尼禄，这个“喜欢的定义”跟某“奇怪姿势的人”不一样，所以被玩家们称呼为“鬼舅”。

最初是人人爱戴的明君，但却突然爱上了月亮并因此陷入了疯狂。被暗杀前，他都是以恐怖支配罗马帝国的。虽然是 Berserker，因为狂化 A+的影响所以无法控制自己，但被吸引而与尼禄或其他罗马人接触的时候，会执行幸运判定，成功的话便能停止暴走。攻击方式是赤手空拳，在截稿前为止 Fate 系列所出的英灵中，跟『Fate/EXTRA』中的 Assassin 李书文一起是唯二没有武器的英灵。

明明是罗马众英灵中的一员，但不知为何在玩家心中存在感很低，明明单独拿出来看角色设计冲击性很高的说。只能感慨罗马那堆英灵……造型……太刺激了，一个胖子一个袒胸露乳一个奇怪姿势，鬼舅反而是最朴素的一个。当然，这也跟他 2 星英灵的定位有关吧，所以这应该怪庄司?

角色解析

游戏初期最早实装的 5 星 Berserker，狂化 EX 配合本身极高的白值 ATK，带来恐怖的平砍威力。配卡是比较少见的 BBAAQ，两枚 Arts 指令卡的配置，宝具也是 Arts 单体，是一位拥有 3 枚 Arts 指令卡的 Berserker。导致的结果就是 Arts 卡 NP 获取量很低，只能依靠跟队友凑 Arts Chain 才能迅速地积攒 NP。还好有技能“吸血”加快 NP 获取速度，顺便还能控制一下对面的 NP 节奏，非常优秀。“変化”的等级比较低，提升的防御力并不太高，聊胜于无，能在场上多站一回合就意味着多一回合的输出，所以还是比较关键的。“戦闘続行”则保证了大公不会轻易地因为一个意外暴击就退场。但总结下来会发现作为一位 B 阶竟然没有任何的伤害加成技能，这也导致大公在瞬间爆发力上没有任何优势，甚至还不如 4 星的赫拉克勒斯。Arts 宝具伤害也不高，但却能提供不少的暴击星星，这让大公有了不少本不属于 B 阶的用途。



看起来一般的大公，在蓝卡队里却能发挥超一流的威力，凭借着 3 枚 Arts 指令卡，能够轻松地跟队友们串起 Arts Chain，配合辅助选手的防御力提升技能（玛修、安徒生、孔明等）生存能力也成倍地增长，配合辅助选手的攻击力提升技能（玛修、安徒生、玉藻前、孔明等）也能发挥出远超其他所有英灵的持续输出能力（因为大公是 B 阶，无视职阶克制）。所以在蓝卡队中，大公有着无法替代的至高地位。礼装选择方面，如果投入蓝卡队实战可以不那么依赖 NP 充填系礼装，转而搭配提升 Arts 卡性能或者提升攻击力的礼装。技能提升优先“吸血”，如果有玉藻前配合的话，“変化”升满减少冷却时间也是非常有必要的。



总评

蓝卡队第一输出，缺乏爆发力擅长持久战的另类 Berserker。▲

INFO

作品名：千の刃濤、桃花染の皇姫
中文暂译：千之刀涛、桃花染之皇姬
出品：AUGUST
原画：べっかんこう、夏野イオ
剧本：榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明
音乐：ActivePlanets
发售日：2016 年 9 月 23 日

桃花依旧笑春风

Peach blossom may have fallen, but they will bloom again.

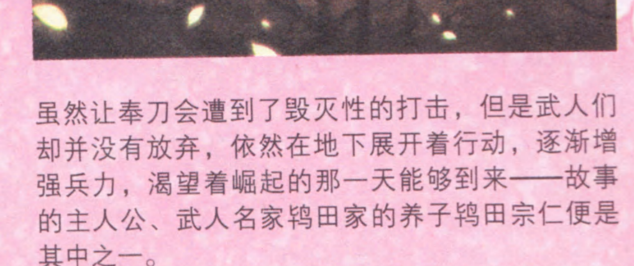
『千之刃涛，桃花染的皇姬』赏析

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 小苗

引言 foreword

2015年正式公布至今，八月社的新作『千の刃濤、桃花染の皇姫』整整经过了一年半的宣传，终于与我们见面。在接触到作品之前，本作的标题和主美术图里的桃花就给人特别的印象。在日系作品里说起春天的花，一般提到的都是樱花，而不是桃花。众所周知，樱花是日本的象征，它象征了大和民族的精神象征，所以说日本与樱花的搭配对我们来说也是再自然不过，而相对来说，桃花对于天朝人更亲切一些。那么，八月社本次为什么非要“不走寻常路”，使用了桃花作为关键词呢?

我们接下来就从这部“和风幻想”题材的“剧情系”“年度超大作”中寻找答案吧……





故事的舞台，是一个有着两千年历史的神权统治国家——“豊葦原瑞籬内皇国”。通称为皇国的这个国家，拥有世界上独一无二的秘术——咒术。拥有咒力的巫女能够使用各种各样的法术，并且可以以牺牲自己为代价将咒力注入物品，创造拥有各种能力的咒装具；另一方面，受到咒术的影响，皇国内有一批被称为“武人”的群体，天生继承了武人因子，拥有超越常人的身体能力，他们手持能够增强自己力量的咒装刀，两千年来代代守护着国土。除了强大的武人军队之外，皇国还被由近百人的巫女的咒力维持的咒力障壁“咒壁”所保护着。

武人和咒壁的存在让皇国维持了两千年的和平，但是不停依靠侵略战争扩展着版图的奥尔布雷特共和国，却突然打破了这一神话。三年前的一天，咒壁突然不明原因地破碎，共和国的近代化军队首先轰炸了武人的生活街区，导致皇国的军队和防卫在一瞬间崩溃。

战乱之中，皇国宰相小此木暗杀了当代女皇帝——苏芳帝，自己掌握了皇国的实权，成为卖国贼。小此木宣称苏芳帝是因为自责而自杀，并迅速拥护拥有皇家血统的翡翠帝即位，形成了实质上由共和国支配的翡翠帝傀儡政权。

三年来，共和国人大量入住皇国，即便在皇国为非作歹也守着保护，皇国人则沦为底层阶级，只能忍气吞声才能留一口活路。在代表武人群体的武人家族——“三祖家”带领下，在战争中幸存下来的武人们组成了名为“奉刀会”的抵抗组织，为了实现从小此木手中救出君主翡翠帝，重建皇国政权，他们一面打探情报，一面回收着被共和国军收押的咒装刀。然而就在即将揭竿而起之时，共和国军队却查出了奉刀会的据点，奉刀会会长稻生刻庵也因此被抓。这次检举虽然让奉刀会遭到了毁灭性的打击，但是武人们却并没有放弃，依然在地下展开着行动，逐渐增强兵力，渴望着崛起的那一天能够到来——故事的主人公、武人名家鸨田家的养子鸨田宗仁便是其中之一。

作为武人拥有非凡身手的宗仁也参加了三年前的大战，他虽然存活下来，却似乎因为战时所受的伤而失去过去的记忆。多亏了青梅竹马的少女——奉刀会会长刻庵的女儿，现任会长代理的稻生滸的悉心照料之下，他才逐渐恢复过来，并适应了现在的生活。如今宗仁寄宿在当初把他从战场捡回家的花店老板鹰人的家里，一面在花店打工，一面作为奉刀会的成员展开着行动。

一天，宗仁借着替花店派送订单的机会，开车在城里打探共和国的咒装刀仓库。路上偶然撞见了一个身穿高贵强力的咒装具的少女袭击宰相小此木车队的现场。得知当下皇帝翡翠帝也与小此木同行，宗仁为了保护翡翠帝而前去追击刺







客。可是当他追上那名神秘少女，对方却仿佛曾经见过自己一般，并称她才是皇家唯一的正统继承者，苏芳帝的女儿。面对这位自称宫国朱璃的少女的一面之词，宗仁本来没有任何可以相信的依据，但是直觉和本能却让宗仁决定信任这个散发着不凡气质的少女。于是宗仁帮助她击退军队的追兵，将她带回了花店。

伤势稳定之后，朱璃向宗仁讲述了这三年来的经历：战争爆发的当天，朱璃目睹了小此木刚刚暗杀苏芳帝的一幕，她就被随从带出了皇宫，从密道逃走。一路上遇到追击，被正准备前往战场的宗仁所救——从那一刻起，宗仁的身影就深深地刻在了朱璃的心里。后来，朱璃与随从逃到了远离王都天京的皇家故地——依濑野。为了向小此木复仇，她在依濑野没日没夜地接受着随从的锻炼，学会了武人的剑术和使用咒装刀的战斗方法。前不久，最后一个随从也去世之后，她终于只身上京前来执行复仇计划。

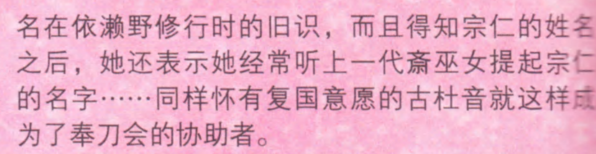
但是宗仁却对她这份近乎执念的复仇心持否定态度——现在暗杀了小此木，很可能会导致皇国完全被共和国吞并，宗仁认为朱璃作为合格的君主应该从大局考虑，做出对皇国未来有力的选择。但是复仇心和三年来的执念却让朱璃毫不听劝，互不退让的两人最终如此约定：20天后朱璃将下达暗杀命令，在那之前朱璃会想办法让宗仁承认自己是合格的君主，协助自己暗杀，而宗仁则决定在那之前尽力说服朱璃放弃暗杀。后来宗仁才知道，朱璃打算在讨伐了小此木之后就主动自我了结，但这并非是自暴自弃地求死，而是替没能守护住皇国的历代皇家背负败战之罪，这就是皇家传统的帝王学。可即便如此，宗仁还是表示自己不会让朱璃死去。

虽然花店老板鹰人根据情况暂且相信了朱璃的真实身份，把她也安置在花店暂住，但是作为奉刀会会长代理的浒就没有那么好交代了。皇国的武人们对于皇家始终怀抱着绝对的忠义，即便翡翠帝是被小此木推上台的傀儡皇帝，但对于武人们来说依然是至高无上的君主。如今突然出现的朱璃不但袭击了翡翠帝，而且还称自己才是皇家继承人，作为武人之长的浒应该二话不说就当面将其斩首，不过好歹是看在宗仁的面子上暂时保留，而宗仁为了说服浒，则开始想办法寻找证明朱璃皇家血统的方法。

听取了朱璃的意见，宗仁本打算潜入被共和国军守卫的皇宫禁地去寻找能够证明朱璃血统的“三大神器”，虽然潜入失败，却在归途上遇到了疑似咒装刀运输车的车队。宗仁截下运输车，却从中逃出一个穿着巫女装束的少女——她竟然是皇国巫女的统领，拥有巫女最高权力的斋巫女，名叫椎叶古杜音。她被宰相小此木委托，去用咒力“研磨”受损的咒装刀，所以才会与运输队同行。巧合的是，古杜音竟然还是朱璃隐姓埋名在依濑野修行时的旧识，而且得知宗仁的姓名之后，她还表示她经常听上一代斋巫女提起宗仁的名字……同样怀有复国意愿的古杜音就这样成为了奉刀会的协助者。

另一方面，宗仁和浒平时除了奉刀会的活动和各自的副业之外，还以搜集情报为目的，以学生的身份在目前有七成学生都是共和国人的天京帝立学院上学。对此很感兴趣的朱璃，在店长的帮助下也顺利入学，与众人开始了一段奇妙的









学校生活。在学校里，朱璃很快就结识了学生会会长艾尔莎，她是现任共和国总督的女儿，也是目前皇国治安部队的负责人。作为共和国军人，她虽然对人和善优雅，而且希望皇国人和共和国人能和平相处，但是对皇国的政治形态持否定态度，希望将民主制导入皇国。因此，她的言论和态度中经常表现出对皇国的传统观念的批判，这便导致朱璃与她经常杠上，让陪同的宗仁和浒头痛不已。

后来，不但古杜音也被安排到学校来上学，就连翡翠帝竟然也以学生的身份，特别参加了学校的生活，与宗仁等人有了接触。翡翠帝来到学校当天，学校里的皇国人因为她受到共和国人不敬的待遇而与共和国人产生了争执，宗仁趁乱将翡翠帝救了出去。对于失去记忆的宗仁来说，翡翠帝是素未蒙面的陌生人，但对方却仿佛认识自己的一般。后来翡翠帝为了表达感谢而向宗仁所在的花店订购了花束，宗仁和朱璃终于得到了一次潜入皇宫的机会。

可是当他们俩来到皇宫，却发现小此木早就在那里等着他出现。原来小此木早就知道朱璃的身份和行踪，不过他认为朱璃等人根本不足为患，所以才故意纵容他们行动，并称这只不过是他打发时间的方式而已。朱璃毫不畏惧地怒斥小此木的卖国行为，而小此木则十分冷静地放两人离开。时隔3年终于证实小此木的阴险嘴脸，朱璃终于改变了复仇的想法，决定要通过正义的解放战争推翻小此木的统治，将他的所作所为大白于天下，她的这番转变也让宗仁十分欣慰。由于宗仁特意将朱璃和小此木的对话录音，而且经过古杜音的鉴定，朱璃身穿的咒装具的确是皇家的所有物，这两大证据摆在眼前，浒也不得不相信朱璃便是皇姬的事实。有了真正的皇姬站在自己这边，奉刀会也为自己找到了正当的大义之名当作日后揭竿而起的砝码，进而加快了崛起的准备。

不过，这之后的准备中，依然困难重重。首先是朱璃被神秘人物拐走，并经受了精神的拷



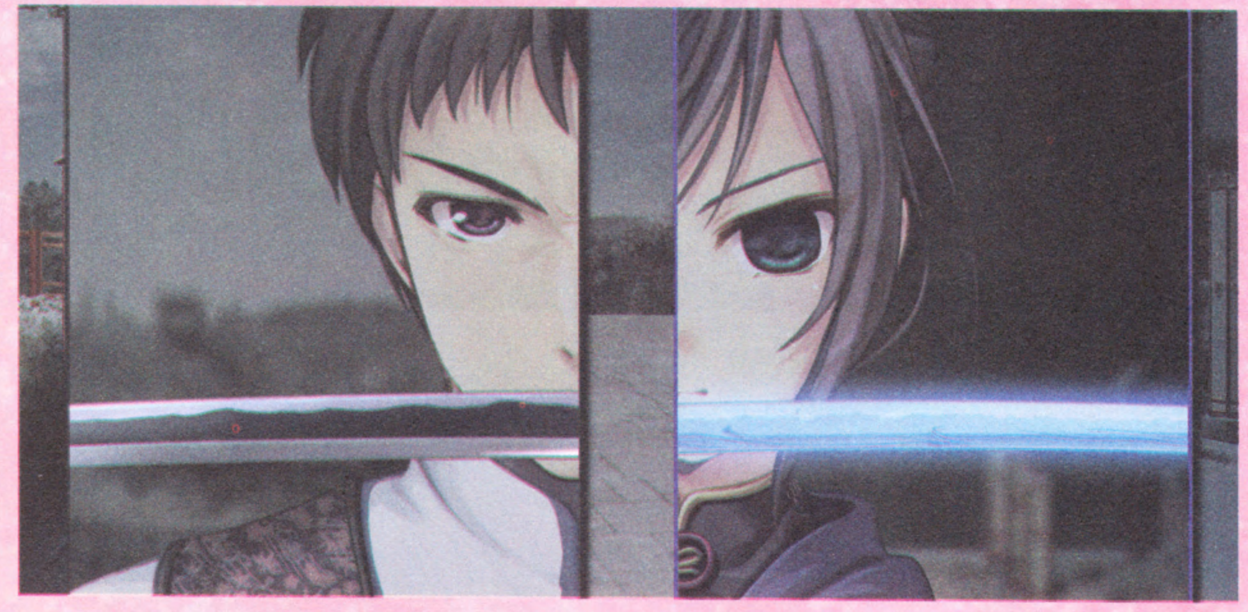


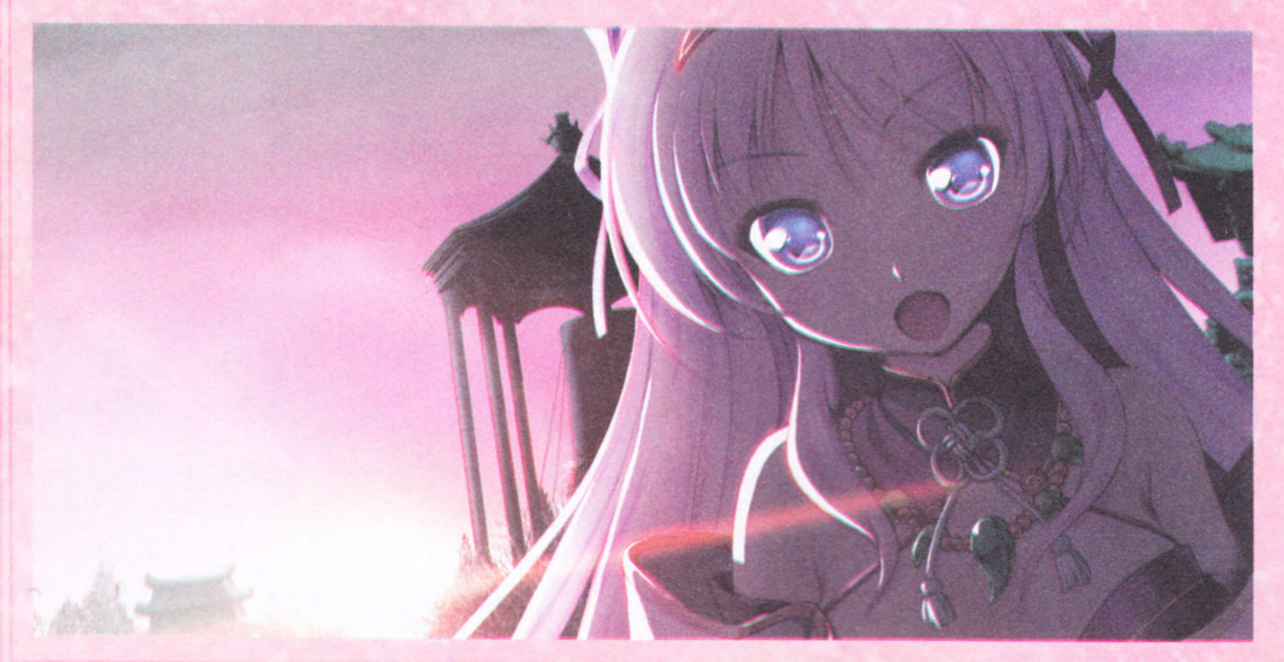




问，宗仁虽然很快赶到将她救出，却又和接到通报的帝国军人——而且是艾尔莎带领的治安部队碰个正着。双方大干一场，宗仁好容易挟持住艾尔莎，才赢得了脱身的机会。获救之后，朱璃回忆起自己经受拷问的经过——神秘人物以在幻觉中以宗仁的姓名为要挟，让朱璃选择是救宗仁还是继续准备革命，在情急之下，朱璃选择了前者……

察觉到自己把儿女私情看得比国家重任还要重要，她认为自己并不是宗仁所期待的明君，于是留

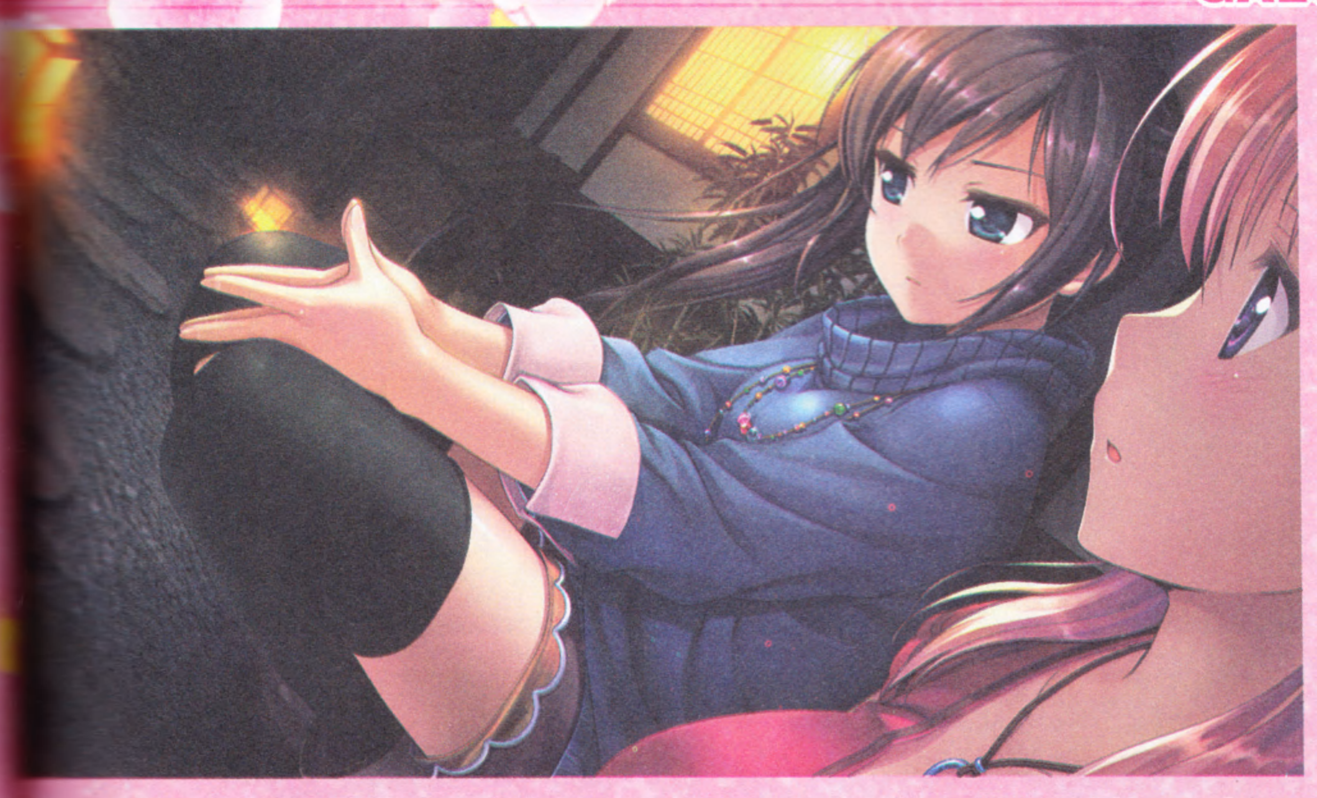




下了告别信之后黯然地离开了。而经过这一系列事件，浒逐渐感受到了宗仁和朱璃之间特殊的信赖关系，这让从三年前就倾心于宗仁的浒产生了十分复杂的感情。然而没想到，一把拥有自己意识的咒装刀——“初霜”竟然钻入浒内心的这一处伤口，控制了浒的意识，并找到朱璃对她发起袭击。千钧一发之际，宗仁凭借古杜音提供的线索才及时赶到，再次救下了朱璃。这时的浒已经完全被咒术控制，无奈之下宗仁只得持刀与她对峙。

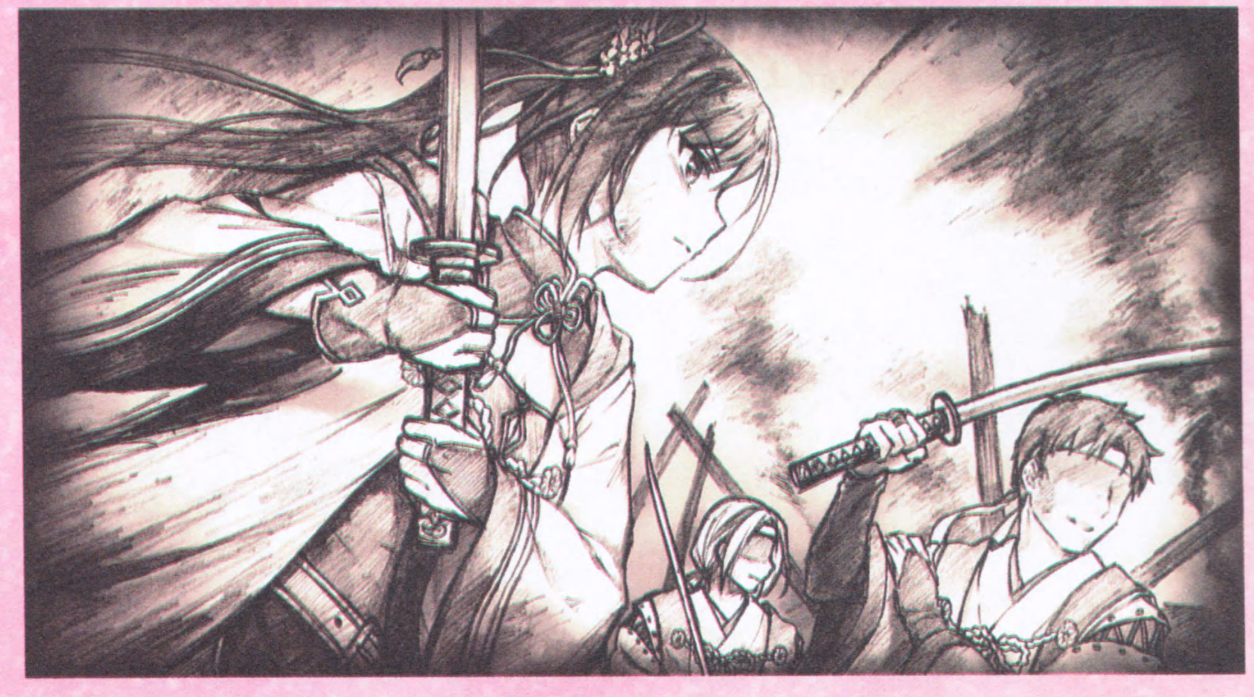
原本宗仁和浒同为三祖家之一稻生家主持的“明义馆“门下的学徒，两人拥有相互比肩的实力，但是三年前失去记忆之后，宗仁的实力大幅退化，虽然在漫长的修行中逐渐恢复，但这一战一开始为了保护朱璃，宗仁就受了重伤，根本无法与被“初霜”完全控制、仿佛杀人鬼一般的浒抗衡。眼看宗仁处于劣势，朱璃为了支开宗仁表示他们的主从关系已经解除了，不需要宗仁来保护了，但是宗仁仍然不顾一切地为了保护她而拼死抵抗，那背影让朱璃不由得回想起了三年前宗仁解救自己时的身姿，她终于明白对于宗仁来说，这份“忠义”是何等重要的东西。朱璃收回软弱的发言，以君主的身份接受“臣下”的觉悟，命令宗仁一定要获胜。

这道命令，仿佛是某种特殊的契机，让宗仁瞬间全身充满了力量，身上受的伤也消失不见，并且在正面抗衡中斩断了咒装刀“初霜”，让浒也恢复了过来。战斗结束后，见朱璃重新振作起来，并请求宗仁再次为自己效力，而宗仁很满足地起誓定会效忠于朱璃……而这时，周围突然不知从何处飘来大量桃花花瓣，面对宛如飞雪一般烂漫，神秘而又有一丝凄凉的景象，朱璃说到，她自从懂事以来就不会流泪，每次想哭时就会有桃花花瓣从空中飘落——这桃花雨，就是朱璃的泪水。









奉刀会是由武人三祖家组成，以浒为首的稻生家主张稳重形式步步为营，因此浒成为代理会长之后依然在逐渐依靠回收咒装刀来储备战力。而作为二把手的槙家，则以当家的槙数马为首，个个都是血性很强硬派武人，时刻都期待大干一场；除这两家之外，更科家的代表，身为女性武人的更科睦美则在三年前的战后率先放下了刀剑，为那些想要退出奉刀会却耻于开口的武人留了条后路，而睦美本人则开起了一家小店，为武人们提供了一个休养的落脚处。原本更科家在三祖家中一直担任稻生家和槙家的协调人，现在由于没有更科家的阻拦，稻生和槙的矛盾只得越演越烈。



在宗仁等人险象环生的同时，皇国发生了另一番巨大的骚动。小此木政府突然宣布翡翠帝即将和共和国的高官结婚。这意味着今后共和国的人将进入皇家，逐渐将皇家血统也据为己有。奉刀会对这件事也大为恐慌，会里的内部矛盾逐渐激化，一部分耐不住性子的槙派成员开始失控。

不过翡翠帝这场政治婚姻因为会场发生爆炸而终止，共和国的总督将责任归咎于武人团体，并勒令女儿艾尔莎大范围缉拿武人。而这时，奉刀会的密探——萝莉武人子柚打探出了惊人消息，原来一年前被抓住的会长刻庵竟然还活着，并被关在皇宫里。这对于浒来说是天大的好消息，于是立即准备计划前去营救，可没想到槙数马竟然站出来表示坚决反对。他认为老一辈人已经没有出场的必要，现在浒应该承担起稻生家的责任，他们不应该冒如此大的危险去救人。双方互不相让，僵持了一段时间之后，数马竟然主动地退出了奉刀会，后来竟然有消息得知他出现在皇宫里担任刻庵的守卫……这样一来会内矛盾暂且是解除了，浒这边则在宗仁的建议之下，准备采取仅包含他们在内少数人参与的营救作战。

另外，传言中皇家的三神器可能就藏在皇宫深处的紫灵殿内，为了向国民证明朱璃的身份，众人也打算趁这次潜入将三神器也夺过来，于潜入皇宫后，宗仁和朱璃二人与浒先分头行动，两人去找三神器，而浒和子柚则负责去救人。但是来到紫灵殿还没来得及搜索，两人就遭到不明身份的高人的袭击，就连宗仁也无法与之抗衡，宗仁从对方的刀法中竟然隐约看出了刻庵的影子……无奈之下两人只好趁乱按照原路返回，来到关押刻庵处于浒汇合。

此刻浒正在与数马一对一地对峙，但是明显数马处于上风。即便朱璃坦白自己皇姬的身份数马也不肯停手，表示一早就看稻生家和一直逃避职责的浒不顺眼。原来在三年前的战斗中，浒率领的由年轻队员组成的部队在浒的命令之下前往战场，最后只有浒一个人生还。从那之后浒一直认为是自己的错误决定害死了全队人，自己没有领导者的才能和气量，害怕如果自己领导奉刀会会重蹈当年的覆辙，所以在会长刻庵被抓之后，她才不肯继承会长的位置，坚持自己只是“代理”。

在宗仁和朱璃的鼓励下，浒为了击败数马，也为了斩断过去的自己，拔出了只有稻生馆当主才能使用的咒装刀“不知火”，得到“不知火”

认可的她成功在决斗中取胜。可事后众人才知道，刻庵其实根本不在这里，一切都是陷阱。而数马也是在早就知道真相的情况下才故意来到这里担任所谓的守卫——从周围的人来看，这一两年里奉刀会能够顺利在暗中行动，毫无疑问是浒的功劳，数马也早已认同了她这个会长，可是她却一直拘泥与过去不敢前进，为了让浒能够奋起，数马才采取了这样的方式——武人只有在刀剑相交之中才能领会某些东西。

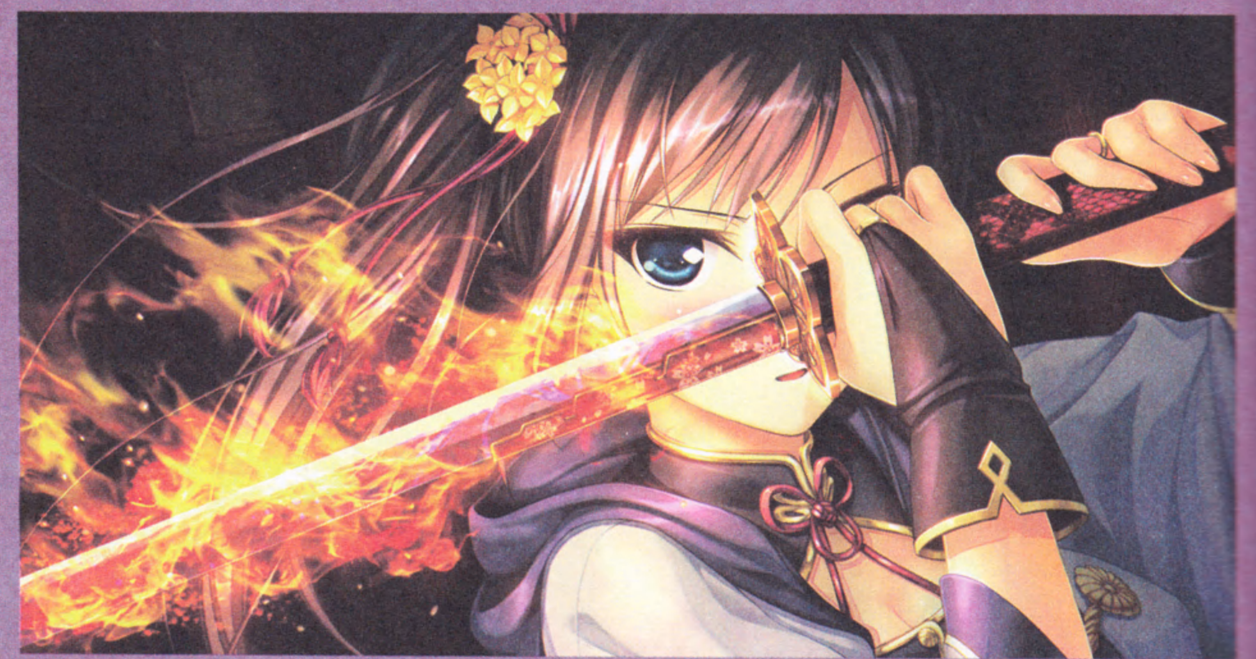
而就在众人刚松了一口气的时候，艾尔莎率领的部分突然袭来。原本皇宫内的守卫一直是由小此木自己负责，但是由于先前的爆炸事件给共和国留下借口，艾尔莎才强行将自己的部队挤进了本次作战。由于出其不意，众人一时乱了阵脚，还好数马挺身挡住敌兵，宗仁等人才顺利逃离了皇宫。



稻生浒篇

身为稻生家的继承人，浒带着武人因子降生到这个世界，就已经注定了她一生的不平凡。拥有超群实力的她与宗仁并成为稻生家的流派——明义馆的门下的双臂。外表虽然看起来十分冷漠，但实际上她是个非常怕生而不善交际的人，不过作为奉刀会的代理会长，她的责任感也非同一般，为了赚取维持组织活动的资金，内向的她还在友人的支援之下，以人气偶像"菜摘"的身份展开着艺能活动。

在三年前的战争后，认为是自己的失误害死全队人的她，变得更加害怕与他人交流，而其间照顾宗仁便是她生存下去的动力和支撑，正因为强行告诉自己"宗仁没有自己不行"她才能够在绝望中奋斗到现在。所以当朱璃突然出现，才让浒的内心产生了前所未有的动摇。



本来在三年前，两人在奔赴各自的战场之前，浒就曾经鼓起勇气向宗仁告白，并约定等战斗结束之后再向他追求答复。然而皇国在战争中大败，宗仁也失去了过去的记忆，这使得浒的思念再也没办法得到回报。另一方面，武人社会里，实力的强弱几乎是由先天遗传的武人因子而决定，所以武人很重视传宗接代，但是女性的武人天生无法生育，所以她们一般也会把战场当做自己的归属。正因如此，浒才对自己的这份感情变得更加懦弱。

在营救刻庵的行动中，若宗仁选择与她一起行动，她会执意要求宗仁优先保护朱璃，而朱璃便决定跟他们一起去救人，而擅长侦查的子柚则分头行动去打探紫灵殿的情报。其后，在宗仁的鼓励之下，浒明白了自己必须要战斗才能保护自己重要的东西——不论是感情，对皇国和朱璃的忠义，还是作为武人的骄傲，重新燃起斗志，唤醒了"不知火"打败了数马。

再后来，由于子柚侦查及时，众人预先知道艾尔莎的部队袭来，做好了战斗的准备。宗仁和浒二人背靠背并肩拼作战，谈笑间，樯橹灰飞烟灭。这期间两人感受到了一种前所未有的高亢感——那是作为武人能够与自己比肩的存在一种战斗的幸福。经过这一战，两人心意相通，宗仁也回想起了战前两人的约定，接受了浒的好意。就这样，奉刀会就在两人的努力之下逐渐壮大，最终在解放皇国的战争中取得了胜利。





火取虫

Hitori mushi

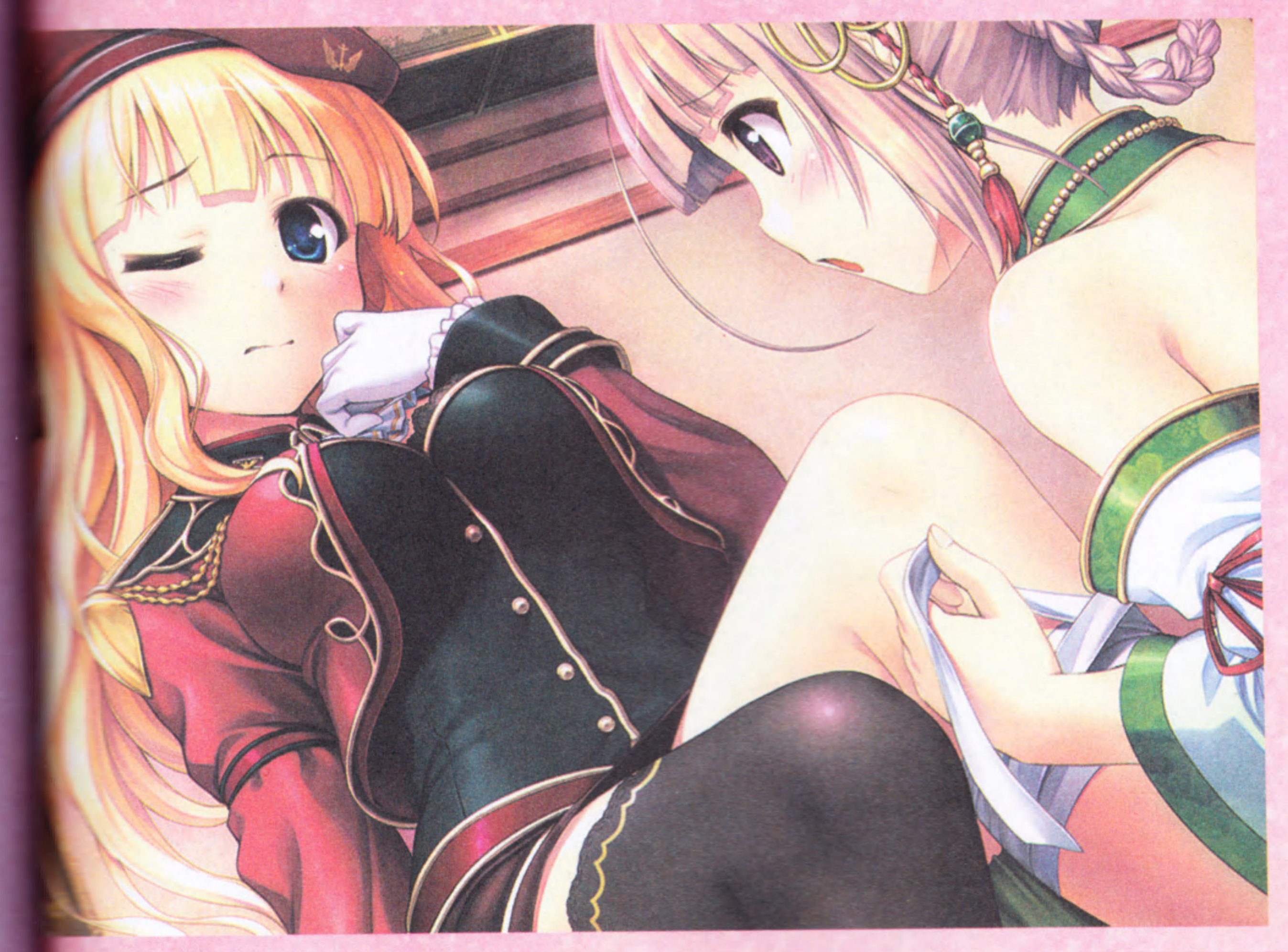


在翡翠帝婚礼会场的爆炸案中，负责会场治安的艾尔莎和翡翠帝有了交集。艾尔莎虽然理解翡翠帝只不过是小此木的傀儡，但在与她的交流中却对她本人产生了兴趣。艾尔莎虽然身为帝国军人，却极其厌恶帝国以民主解放为名义展开侵略战争的行径，她随从父亲来到皇国之后，便真心想在皇国推行民主制，而为此则必须先除掉为图私利和贿赂共和国高官而压榨人民的宰相小此木。而翡翠帝也深知只要有小此木在位一天，皇国人民就不可能得到自由。在得知翡翠帝真心忧国忧民，艾尔莎向她提出了一个秘密计划：

翡翠帝以皇帝的名义委托武人的代表浒去讨伐小此木，而在武人行动那一天，艾尔莎负责治安的部队故意放行，协助武人们起义。除掉小此木之后，翡翠帝成为名副其实的皇帝，而在新制度之下，目前被当做战犯处理的武人们也将被赦免，并获得相应的社会地位。再之后翡翠帝又宣布政治形态转变成为君主立宪制，由此逐渐在皇国推行民主制度。这个计划让翡翠帝颇为心动，但艾尔莎却说了一个谎：她并不打算赦免曾经杀害自己大量部下的武人们，而会是在武人发动起义干掉小此木之后再将他们一网打尽。而让她意外的是，翡翠帝竟然也提出了自己的条件：她要求政变成功之后就废除皇家的制度。猜不透翡翠帝想法的艾尔莎终于开始觉得这个看似弱势无知的小姑娘并不是省油的灯。



两人商量好之后，趁着翡翠帝到学校体验学习的日子，将宗仁召集到学生会室，进行了说明。双方在相互试探和妥协之后，最终达成了一致。而宗仁这边一面提防着艾尔莎背叛他们的可能性，一面也有着自己的计划：除掉宰相小此木之后，他们并不打算建立君主立宪制，而是要将共和国赶出皇国。就这样，这项由翡翠帝亲自命名为"龙胆作战"的计划，就在双方各有打算的情况下展开了。



双方在准备过程中也是一波三折。首先是浒和宗仁通过翡翠帝留下的暗示，察觉到了翡翠帝其实是宗仁在战后生死不明的妹妹——鸨田奏海。战乱中幸存下来的她被小此木找到，以国民战败中需要一个精神支柱为由，要求奏海假冒皇家后人，扮演起新的皇帝。生在武人家族的奏海深知这是多大的罪名，但由于小此木以帮助他搜寻哥哥宗仁的下落为交换条件，她还是带着赴死的觉悟，成为了翡翠帝。由于以前的奏海是一个十分平凡而土气的女孩儿，和现在穿着华丽装扮和经过化妆的美丽的翡翠帝的印象大相径庭，所以别说失去记忆的宗仁，就连以前就相识的浒也没认出来。

与众人相认之后，宗仁希望奏海能站到自己这一边，负责监视艾尔莎，然而奏海却表示自己是真心希望废除皇家制度，实现民主化。不论如何推脱，三年前没能守护住国家，都是皇家的责任，民众国破家亡，武人们沦为战犯，因此她憎恨失职的皇家，在得知朱璃的真实身份之后更是怒言相向。而作为皇家的后裔，朱璃全盘接受她的怨恨和指责，并表示正因如此她才有责任将皇国从共和国手中夺回来，重新创造一个国民能

够安心生活的国家。一定会让皇国变回过去那样奏海能和宗仁一起生活的样子——听到这样的约定，奏海才算是点头答应协助众人。

而敏锐的艾尔莎不但发现了奏海的真实身份，而且还从众人交谈中的蛛丝马迹查出朱璃就是真正的皇姬，因而对武人们产生了强烈不信任感。宗仁为了让计划继续进行下去，将参与起义的武人名单交给了艾尔莎以示诚意，与此同时为了提防的她的背叛，又暗中改变了起义的地点。

接下来，很快到了8月的一天，总督返回共和国的日子，这一天，对武人们威胁最大的载有大量轰炸机的空母将互送总督一同离开皇国，认为这是千载难逢的机会的艾尔莎将起义定在了这一天。可是当计划开始之后，奉刀会的据点所在街区却突然遭到了空袭——龙胆计划已经暴露给了共和国军，总督回国只是一场假戏，就连艾尔莎也被蒙在鼓里。所幸武人们已经变更了地点，没有受到波及。而当众人正在担心街区居民们的安危的时候，宗仁收到艾尔莎的联络，她竟然背叛了共和国军，带着自己的部下去被害街区营救群众了。为了不错过这次机会，浒带领着武人们按照计划向皇宫发起了突袭，就连一起舍弃刀剑的睦美也带领门下的武人重拾武器，展开了背水一战。

然而当宗仁和朱璃来到皇宫内，却发现小此木又一次只身在宫殿里等着他们。朱璃迫不及待地想要讨伐小此木，可没想到小此木却发出一声大喝镇住了朱璃，并且语重心长地讲述了三年来的真相。原来他并非杀害苏芳帝的卖国贼，相反的是在空袭中受了致命伤的苏芳帝将皇国托付给了他，他带着不论如何也要复兴国家的执念，为了留下皇国的希望，并且防止共和国完全统治皇国，而选择了曲线救国的路线，假装贿赂总督，对共和国唯命是从，并且拥护翡翠帝上演了一出大戏，就连一直照顾宗仁和朱璃的花店老板鹰人



鸨田奏海篇

奏海生在皇国的武人名家——鸨田家，虽然从小就接受武人的教育，但由于没有武人因子，并不是武人。自从宗仁以养子身份来到鸨田家后，奏海就一直对宗仁怀有超越兄妹的感情。平时交往中她是一个比较弱势和内向的少女，但是她却能够带着被斩首的觉悟假冒皇帝，能够与身为共和国军人的艾尔莎相互对峙——而这并不是因为她有多坚强，而是对她来说哥哥的存在比一切都重要。

在她的个人路线里，当她察觉艾尔莎会背叛奉刀会之后，她竟然在龙胆行动当日行动开始之前，在送别总督的现场通过电视直播向全国民众坦白自己是个冒牌货。这使得全国上下一片骚动，总督没工夫回国去了，龙胆行动自然也就搁浅了。宗仁他们也猜不透奏海到底为什么做出这么疯狂的举动，可实际上她的目的也非常简单——破坏了行动，哥哥也就不会因为艾尔莎的背叛而遭遇危险了。知道她的真相之后，艾尔莎才明白自己错在小看了奏海的觉悟。

事后，奏海被总督软禁在总督府里等待处置，而众人目标的小此木则不知被谁给杀死了。大家猜测一定是共和国所谓，而随后宗仁得知共和国还打算暗杀翡翠帝，于是便奋不顾身潜入总督府，被总督本人不由分说的用散弹枪乱射给击中，危机之中竟然是奏海从背后，用自己发簪狠狠地刺穿了总督的喉咙……

随后赶到的艾尔莎虽然对父亲的死很平淡，但却认为翡翠帝亲自杀了总督这个事实十分不妙，而宗仁表示自己来顶罪就能让事态的危害减少到最小，艾尔莎也决定就这么办，可是奏海却坚决不同意。她表示如果艾尔莎做出对哥哥不利的事，她哪怕牺牲全国人民，也要让皇国人发起反乱，让艾尔莎推行民主主义的计划泡汤。面对如此极端的"皇帝"，艾尔莎也不得不妥协，将总督的死按照病死处理，取而代之，奏海今生今世都必须作为翡翠帝生活下去，为民主化献出一生。

尽管与自己的目标不太相同，但如果最终能够实现国民的幸福，身为真正皇姬的朱璃也认同这样的计划，不过她也明白奏海内心的极端，如果奏海能够顺便纠正她的错误，那么她就将皇国的未来托付给奏海。

奏海起初担心前不久闹出那番乱子失去了民众的信赖，但是在艾尔莎接任总督的仪式上，奏海再次以翡翠帝的身份走上演讲台，来自四面八方的欢声很快驱散了她的不安。就算她假扮皇族是杀头之罪，就算她内心对此充满了罪恶感，但是在这战后绝望的三年里，支撑起全国民众的，毫无疑问就是奏海的笑容，国民们认同的皇帝除了她没有其他人……明白自己的确被大家所需要的奏海，仿佛豁然开朗似的决心要以皇帝的身份守护眼前的这番景象……





艾尔莎·瓦伦丁篇

艾尔莎作为共和国总督的女儿，共和国军治安部队的队长，更是一年前检举奉刀会抓走刻庵的本人，在故事中的立场一直十分特殊。她是一个理想主义者，曾经真心相信共和国在全世界展开的战争都是为了世界和平，但随着年龄的增长和经历的累积，她逐渐察觉共和国做所的是打着民主主义大旗的侵略战争。特别因为父亲是一个特别擅长玩弄权力和金钱的人，这更让她倍受打击，于是她便暗自决定，要借着共和国的侵略，趁机将皇国改造成真正意义上的民主国家，让共和国人好看。

对她来说，拥有强大力量的武人是首要敌人，从战略上来考虑是必须要歼灭的对象。然而在与宗仁等人交往中，她却逐渐被宗仁内心坚守的“忠义”所打动。她曾经指责这种忠义是一种洗脑，皇权在上的思想也只不过是统治者的便利，但同时却又对能够将自己的生活方式和信念贯彻到底的武人们产生了羡慕之情。

在龙胆行动当天，当她得知自己被身为总督的父亲算计之后，终于决定要贯彻自己的“忠义”——守住自己内心不能退让的底线，于是违背军令带着自己的部队前往遭受空袭的街区去疏散群众。这时如果宗仁选择去空袭去找她，就会进入她的个人结局。

她带着赞同自己理想的部下们和宗仁一同袭击了总督府，将总督扣下，阻止了共和国军的无差别袭击。后来，因为小此木已经被人杀死，总督也被遣送回国，龙胆行动本来算是大获成功，如果身为翡翠帝的奏海如之前约定那样积极推行民主制，当上新总督艾尔莎本就不打算干涉皇国的内政。然而奏海却强行授予艾尔莎荣誉国民和政治顾问的身份，将实权交给了她。而宗仁则决定留在她身边，陪伴她一起防范来自共和国的威胁，并且实现她民主主义的理想。













也是小此木的亲信。

小此木刚刚语毕，两人还没能完全消化，皇宫就被空袭部队击中，被崩塌的屋顶压在下面的小此木，将最后的希望托付给宗仁和朱璃之后，终于闭上了眼睛。

虽然小此木死了，起初龙胆行动的目的算是达到了，但是武人们的起义却向飞蛾扑火一般正中共和国军的陷阱，计划最终以失败而告终。虽然以睦美和子柚为首的武人们英勇善战，但是在共和国军队带来的对抗武人的咒术兵器面前，武人们全部失去战斗能力。曾经在学校里经常跟宗仁套近乎的共和国军人罗歇尔，带着仿佛被洗脑的前奉刀会会长刻庵挡住了众人的逃亡之路。浒主动留下拖住刻庵的袭击，而奏海和艾尔莎则决定留在天京利用自己的地位和身份寻找生机，而宗仁带着朱璃和古杜音，一路死斗逃到了斋巫女的神社，利用古杜音事先准备好的咒术的密道，前往皇家的因缘之地——依濑野。





时间回溯到约2000年前。

一个名叫“胡之国”的强大的国家，向四方展开了侵略战争，周围的诸多小国联合起来与之对抗，其中成为盟主的是“绯之国”的女王，“绯弥之命”。诸国36家的人们纷纷将希望寄托在拥有非凡的咒术才能和美貌的绯弥之命身上，绯弥之命为了制造能够打倒胡之国的强力咒装具，从多国召集了近千位巫女举行了仪式，最终牺牲了888位巫女的生命创造出来的，是一个拥有男性外表的咒术兵器——“御剑”。受绯弥之命的命令，御剑只身一人就毁灭了胡之国的军队。在战争中取得胜利的联合国家，以绯弥之命为新王，建立了全新的国家，这就是豊葦原瑞籬内皇国的开端。

三年后的一天，御剑协助天京治安部队的卫士稻生融，在街道上追捕一名已经杀害了数十条人命的恶徒，途中为了救了一名巫女而受了一点伤。作为御剑主人的绯弥之命得知此事之后，任命这名叫千波矢的巫女今后作为御剑的随从，专门负责用咒术提他治伤——她就是第一任后来有着“御剑之花嫁”的别称的斎巫女。而被追捕的恶徒，日后被当众斩首，可是在行刑之前，他却像诅咒一般对绯弥之命说道：“我一定会得到你。”

此时的女皇绯弥之命有两大烦恼，其一是在成功打倒胡之国之后，失去共同的敌人，导致皇国内部开始分帮结派，已经可以预见不久会有人造反，对此绯弥之命非常无奈。其二便是为了延续皇家的血脉，周围的大臣纷纷开始劝她相亲。但是一日，绯弥之命向御剑透露，自己的身体已经因为咒术使用过度，剩下的时间不多了，因此婚姻对她本人是没有意义的，她的希望则是与御剑一起度过最后的时光。御剑作为非人的存在，虽然还不能正确的理解恋爱感情，但他还是答应要实现主人的愿望。

后来，绯弥之命设计让不安稳的大臣们趁着御剑外出的时候谋反，反乱的损害虽然被控制在了最小的范围，但还是给天京的街市留下了伤痕。见此景象，绯弥之命叹息是因为自己力量不足才导致这样的结果，只能通过以暴制暴的方式来解决问题，并流下了悔恨的泪水。不过在御剑的鼓励之下，她很快振作起来，决定今后再也不流泪，使用咒术将自己的眼泪变为了桃花瓣。

而正当两人以为事情告一段落的时候，消失很久的融却突然出现，并告知这场谋反其实是他蛊惑大臣们实行的。交谈之后御剑就发觉，此人并非融本人，而是有人控制了他的身体，那个人就是曾被御剑抓捕，当众被处刑的凶徒，御剑只得将之斩杀。

面对所剩不多的时间，为皇国的未来担忧的绯弥之命，决定实行一种秘密的仪式，能够让她以新的身体重生。那需要有男性提供的“生命的结晶”以及负责受孕的巫女。绯弥之命以此为借口与御剑结合，但两人在此时已经真正地相爱。而作为受孕对象的千波矢也欣然接受了这一重任。

然而，就在仪式即将进行的当天，已经被御剑斩杀了两次的恶徒再次出现，他假扮千波矢的姿态刺杀了绯弥之命。临终之前，绯弥之命告知御剑，那名恶徒作为世界的灾祸，一定是她本人造成的。她的魂魄即将消失，但是她表示一定会再次回到皇国，命令御剑在那之前一定要守护好皇国……

后来，御剑虽然发现真正的千波矢已经遇害，但是她腹中的婴儿却奇迹般的存活了下来。御剑对外宣称这个婴儿就是绯弥之命的转生，将她立为皇家的继承人，编造了虚假的历史，将皇家的统治延续了下去，而他自己则作为守护皇国的“剑”，离开皇宫，皇国死四处周游，与不论斩杀多少次都会反复出现的凶徒，进行着漫无止境的战斗——直到主人绯弥之命归来的那一天……







柿红叶

Kaki momiji 1500

当宗仁从漫长的梦境中醒来，时间已经从夏季转移到了红叶纷飞的深秋。龙胆行动失败，已经过去四个月了。古杜音带着朱璃和身负重伤的宗仁来到依濑野之后，两人一直悉心照料着宗仁，并用咒力为他疗伤。宗仁身体的伤早已愈合，但是却一直沉睡不醒。

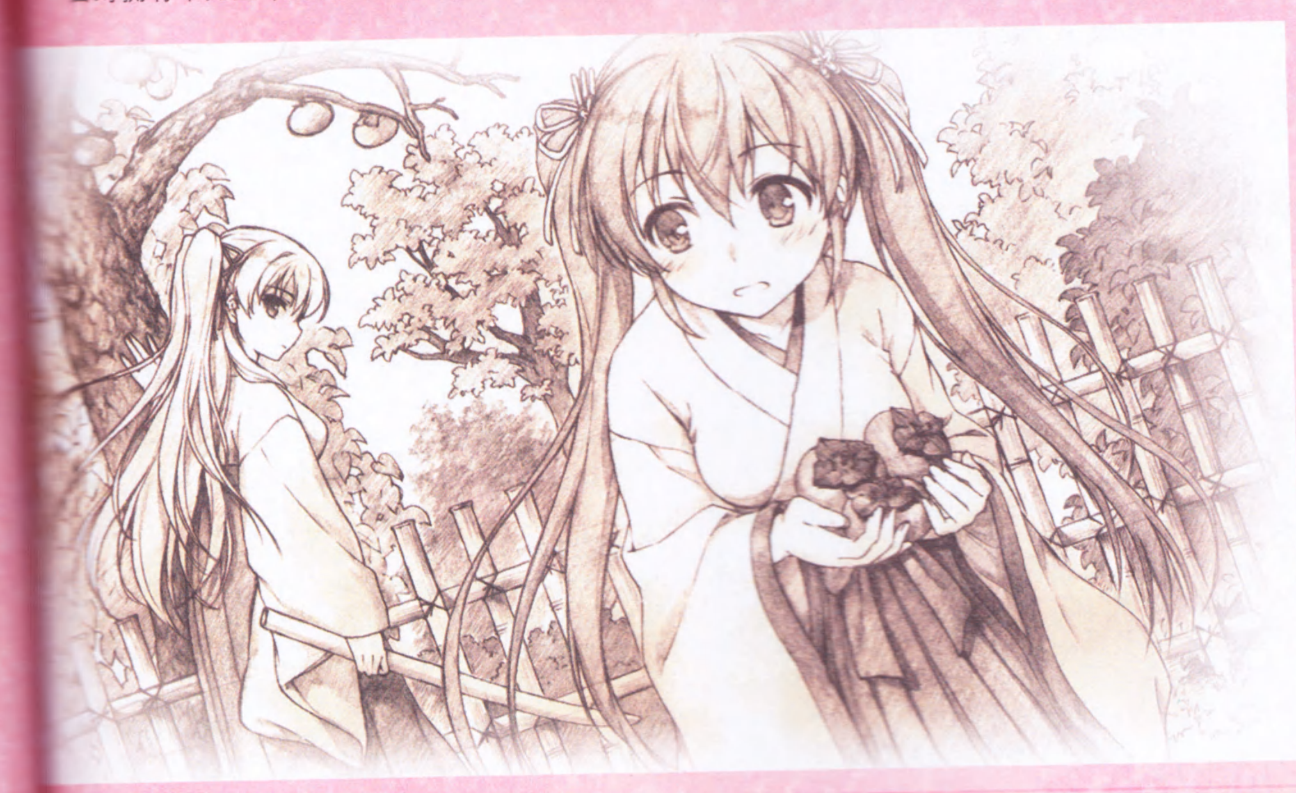
这期间，奉刀会的同伴们全都生死未卜，而由于小此木已死，皇国完全落入共和国的控制，政权由晋升为副总督的艾尔莎辅佐翡翠帝的形式展开。可实质上翡翠帝奏海一直处于软禁状态，实权几乎都落在了艾尔莎的手里，在她的命令下，共和国军开始大范围检举武人，巫女也成了抓捕对象，大家都认为艾尔莎背叛了大家才获得了现在地位。



从睡梦中醒来的宗仁，从梦中得知自己便是他们曾经想要寻找的皇国三大神器之一——天御剑，而外貌与绯弥之命如出一辙的朱璃很可能就是皇祖绯弥之命的转生，根据古杜音的调查，得知朱璃的体内的确很可能隐藏着皇祖的魂魄。宗仁和朱璃明白现在的自己无法与共和国军对抗，于是开始想办法找回御剑和皇祖的力量。根据绯弥之命的线索，众人得知若想得到她的力量，就需要回到天京皇宫里的紫灵殿寻找魂之碎片，于是首先要解决宗仁这边的问题。



或许是因为连续很长时间里古杜音都在用咒术为宗仁疗伤，两人之间产生了咒术的牵系，导致两人可以共享对方的梦境。宗仁看到了在龙胆行动中，古杜音与一名倒戈到共和国阵营的巫女——八岐雪花战斗的场景。而古杜音则看到了宗仁梦境中，御剑作为守护皇国的剑，不断与反复出现的凶徒——被御剑命名为“魄祸”的存在战斗的经历。两千年来，御剑一次又一次目睹了魄祸带来的惨剧，一次又一次亲手斩杀了他，但是战斗却永远没有尽头。这是一个无比孤独的过程，就连距离御剑最近的存在、有着御剑的花嫁之称历代斋巫女，也只能陪伴御剑短暂的时光。面对拥有不死生命的御剑，普通人人生苦短，更





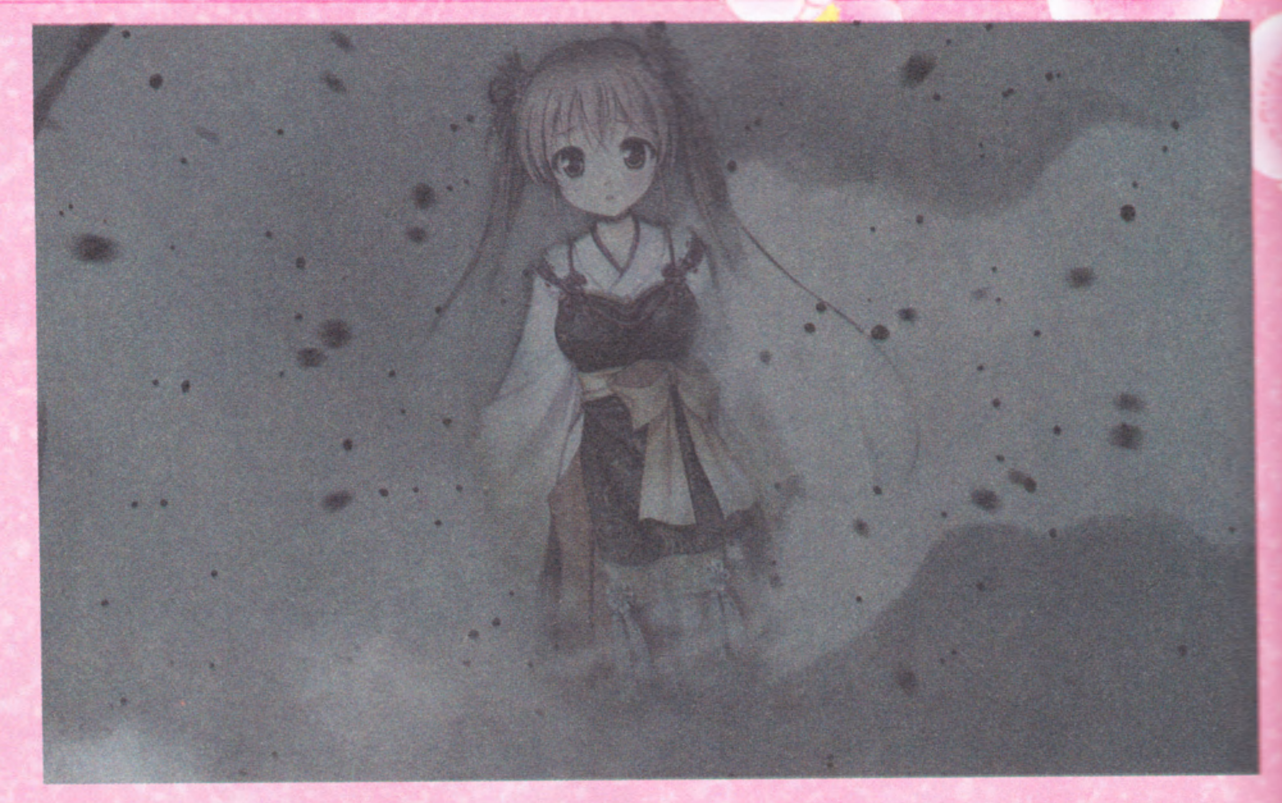


何况斋巫女必须频繁地使用咒力来维持御剑的身体，所以往往红颜薄命。但是斋巫女们还是义无反顾地为御剑奉献着生命。

看到这一切，古杜音总算明白了自己身为斋巫女的职责，决定使用依濑野用于咒壁防御的咒力来想办法为宗仁恢复力量。但是仪式途中古杜音就吐血晕倒——原来在这四个月里她早已经超负荷地使用了咒力，现在她的咒力已经所剩无几。为了拯救古杜音，借助巫女们的力量，宗仁借由与古杜音之间咒力的牵系，潜入了古杜音的梦境，那里是一个不断地飞舞着黑色雪花的荒凉而萧瑟的世界，宗仁发现了被积雪掩埋的古杜音，将原本属于她的咒力还给她了一部分，将她从梦境中带了回来。

这之后，宗仁问起古杜音梦里的那个世界，巫女们讲述了一个只有高位巫女和神官才知道的，关于咒术的秘密。传统的咒术，即是巫女们通过期待请求神灵——大御神引发奇迹，换句话说，就是借用神灵的力量扭曲现实世界的因果，但与此同时会产生因果的扭曲，在世界别处会留下相应的“报应”。而古代的巫女们在使用咒术时，会先准备好“型代”（即替身）来承受因果报应。因为型代的准备工序复杂，让咒术的门槛变得很高，为了让咒术的力量普及，并以此来发展国家，皇祖绯弥之命创造了新的咒术体系：将咒术产生的因果扭曲完全送往与大御神所在世界不同的另一个世界，而那里被称为“根之国”，也就是古杜音梦境中的世界。那个世界里飘浮的黑之雪花，就是从此岸世界送往那里的因果的扭曲。巫女们使用咒术，将因果的扭曲送往根之国的时候，每次都会带走灵魂的一部分，古杜音出现在根之国，便证明她已经相当危险了。从此之后，为了古杜音的安全，朱璃也下令不准她再使用咒术。

与此同时，在天京那边，艾尔莎正卧薪尝







胆，等待反抗之机，但是由于之前谋反行为被原本是她下官的罗谢尔当做把柄捏在手里，所以不敢轻举妄动。而罗谢尔和听命于他的共和国巫女雪花一直在搜索着宗仁等人的位置。由于众人被依濑野深处的咒术要塞所守护着，就连雪花也找不到线索，但古杜音在先前的仪式中占用了要塞的咒力，终于被雪花抓住了马脚。

于是雪花便立马带着两千军队攻打依濑野。由于事发突然，依濑野用于防御的咒术兵器不能立刻启动，于是宗仁等人只得前往前线拖延时间。而在战场上与宗仁对峙的，竟然是稻生刻庵。几个回合下来，宗仁明显不敌有着皇国最强武人之名的刻庵。而这时候古杜音则从小此木生前留下的话找到恢复御剑力量的真正方法——至今为止，巫女们都在用治愈的咒术来给宗仁疗伤，但是宗仁本身并非人类，而是咒装兵器“御剑”，所以要咒装重新发挥力量，需要的不是治愈，而是“研磨”。

不顾朱璃的阻止，古杜音再次抱着将生命奉献给宗仁的意志，用尽全部咒力使出了最大力量的研磨之术。宗仁的力量大幅爆发之后，很轻松就化解了刻庵的剑术，并将之击倒在地。

可就在这时，雪花却突然出现，并召唤出根之国的黑雪，让宗仁也不得动弹。雪花特意分出一部分咒力给倒地不起的古杜音，让她起身与自己决斗。雪花所在的八岐家虽然自古就是皇国的巫女名家，但是他们的祖先却是被皇国毁灭的“胡之国”一族人。胡之国的祖先经过漫长的历史制作的咒装具和咒术都被皇国夺走，被迫俯首称臣，就连自己信奉的神明——黑主大神也被皇国否定。更让他们一族人难以接受的是，黑主大神所在的世界——根之国竟然被皇国人当做了咒术的“废物处理厂”。因为八岐家人在两千年来一直等待着向皇国报复的机会，如他听命于有着共同目标的祸魄，在暗中进行着咒术武器的研究，几个月前翡翠帝婚礼上的爆炸故事就是她动的手脚。

雪花说出的真相让古杜音十分震惊，并且为雪花一族人的遭遇表示同情和悲伤，但是她为了完成自己作为斋巫女的职责，还是依然与雪花展开了咒术的战斗。出乎雪花意料的是，古杜音并没与再使用现存的咒术，而是通过纯粹的期待召唤出了大御神的力量，使用了连型代都不需要的“原始咒术”，从天而降的一道光束击穿了雪花





的身体。

重伤的雪花一面佩服古杜音再次让她吃惊，一面十分得意地表示自己的目的已经达成了。3年前的战争爆发时，罗谢尔事先就潜入皇国，在拥有对决防御力量的咒壁发动之前，袭击了负责启动咒壁的巫女部队，但前代斋巫女却以自己生命为代价，将罗谢尔的力量封印在一颗水晶球中。想要打破这个封印，就需要与前代斋巫女旗鼓相当，甚至更强大的巫女的力量，正因如此，原来雪花才会一再找古杜音战斗。如今，随着雪花所持的水晶球粉碎，一股黑色雾气从中溢出，一直潜伏在附近的罗谢尔现身了——原来他就是当代的“祸魄”。

为了彻底毁灭皇国，他从三百年前离开皇国，创造出了共和国这一强大的势力，本次的战争也是他从暗中挑起的。终于直面了皇国最大的敌人，朱璃下令宗仁立刻将之斩杀，但是面对取回了力量的祸魄，没能完全得到御剑力量的宗仁根本不是他的对手，最终是从洗脑中解放出来的刻庵牺牲自己才阻止了祸魄的攻击。为此感到意外的祸魄也看在老人的份上，决定暂时放过两人，抓起古杜音和重伤的雪花化为一股黑烟离开了。

椎叶古杜音篇

古杜音是皇国的巫女大家——椎叶家的继承人。在同龄的巫女中，她虽然优秀，但并非拥有拔尖的才能，也没有过人的功绩，却被选为了统领全国巫女的斋巫女。她在为此深感荣誉的同时，内心也存在疑惑，为什么是自己？由于性格善良，比较弱势，她在天京被迫受着小此木和共和国军的压制，没办法提出自己主张，因此曾经觉得自己是因为好操纵才被推上斋巫女之位的。然而后来，众人在依濑野避难的时候，巫女的同伴才告诉他，选拔斋巫女最重要的一点是“珍爱他人”的能力，而这的确就是古杜音最出众的一点。

在古杜音的路线里，她使用原始咒术击倒雪花之后，力量没有伤及水晶球，祸魄也并没有出现。面对倒在血泊里的雪花，古杜音十分悲伤地说道她非常抱歉，没办法拯救雪花，并表示她今后的目标是以斋巫女的身份，完成自己使命，创造一个大家都能快乐安稳地生活的国家，不再出现雪花这样背负悲剧命运的人。雪花听完，一面嘲笑她“像个白痴一样”，一面将前代斋巫女的水晶球交托给她，忠告她想要实现那样的目标就必须死守这个水晶球……

由于雪花死去，在天京受她咒术控制的武人们揭竿而起，与及时赶去助阵的宗仁等人一同发动了反乱。这时候的总督因为失去了巫女的协助，决定放弃咒术兵器的开发，迅速就转移了战场，将烂摊子留给艾尔莎之后就离开了皇国，而没有回复力量的罗谢尔则跟随着总督前往新的战场，准备随时卷土重来……

战斗胜利之后，在奏海和艾尔莎联合的推进下，皇国开始尝试君主立宪制，但是留在皇国的共和国人们与皇国人的矛盾并没有迎刃而解，这需要一个漫长的过程来调解双方的矛盾。在众人努力了三年之后，街头上总算能看见两国人民相互言笑的场景了。这时候颇为感慨的古杜音则决定踏出实现理想的下一步：前往共和国，在那里开办神社，传播皇国的文化，她坚信那样一定更能促进两国人们之间的相互理解，与她成为正式夫妇的宗仁也陪伴她远渡重洋去开辟新的天地。





冬濤

Huyu nami

依濑野一役之后，原本的咒术要塞也受损严重，众人不再适合死守，于是大家就在子柚的带领下，沿着密道和小路连日赶回了天京。这个时候祸魄打破前代斋巫女在神社留下的封印，得到了皇国三神器之一的天御镜。那原本是属于胡之国的国宝，能够利用黑主大神的力量控制人心，祸魄利用它在天京引发了无差别的互相残杀。见此惨状，宗仁和朱璃马不停蹄地前往了皇宫内的紫灵殿，利用小此木留下的遗物打开了封印。而紫灵殿内仿佛是一个用咒术创造出的隔离与现实时间之外的结界空间，两人在其中的祭坛上找到了皇国的另一件神器——八尺瓊勾玉，那是皇祖绯弥之命辞世时留下的东西。只要朱璃将勾玉待在自己身上，绯弥之命就能跨越两千年的时光，借由朱璃的身体重新复活，而朱璃本人也会消失，与之同时，宗仁也将完全变回御剑。两人虽然各有留念，但他们深知现在的自己无法与祸魄对抗，于是朱璃在轻轻地吐出一句“我爱你”之后，毅然戴上了勾玉……一瞬间，绯弥之命终于实现约定，与御剑重逢，前来看热闹的祸魄被两人轻而易举地击退，天御镜的效果也暂时被中止。





绯弥之命讲到，之所以无法将祸魄斩草除根，是因为他即是咒术因果律产生的“报应”。为了创造最强的咒术兵器“御剑”，绯弥之命将“斩灭降临皇国灾难之人”这一概念具现化了，但是，既然有了斩灭之人，就不得不产生“被斩之人”的概念，所以在御剑诞生的同时，作为“为皇国带来灾难之物”的祸魄也同时诞生了。因此普通的方法无法完全消灭祸魄，而御剑则打算与祸魄同归于尽了结这场孽缘。随后御剑本来很着急离开结界去追击祸魄，但绯弥之命却命令他陪自己在结界内多逛逛。



两人在两千年前的天京街市里漫步了一圈后，绯弥之命说出了更实际的问题：由于在他们两人的内心中，朱璃和宗仁的存在还未完全消失，他们下意识地拒绝着消失，所以绯弥之命和御剑也无法发挥出完全的实力。时隔两千年才终于重逢，两人虽然都十分不舍，但最终还是决定将未来全部托付给现代的朱璃和宗仁，自己则消失在了梦幻一般的桃花瓣中。

另一方面，由于先前祸魄——罗谢尔引发的惨剧，艾尔莎也正式将他认定为敌人准备追击，却遭到父亲总督的阻止。总督妄图利用罗谢尔的力量制造能够控制人心的咒术兵器，今后用来随意在世界上引发战争，而共和国则作为商人在背后坐收渔利。这被总督称为“战争农场”的未来构图让艾尔莎再次下定决意，向总督扣动了扳机。其后，她再次让奏海以翡翠帝的身份发动号召，召集了皇国幸存的武人，救出被关押的浒等人，并结集自己手下部队，一同向敌人的所在地——咒壁发动进攻。而在咒壁处迎战众人的并不是祸魄，而是雪花。她利用咒术召唤出源源不



宮国朱璃

Miyakuni Akari

CV：遥そら



断的石巨人，与众人展开了殊死的战斗。

宗仁和朱璃恢复意识之后，明白皇祖将希望交给了自己，于是誓死也要阻止祸魄。虽然与祸魄的战斗依然处于下风，祸魄也嘲笑他们做出了错误的选择，但锲而不舍的宗仁在战斗中领会了真正的"人刀一心"的境界：那并非是完全舍弃感情，将自己化作杀人兵器，而是将多余的感情全部舍弃，只留下一种强烈的意志"保护朱璃"——投入到战斗之中，成功发挥出了御剑作为咒术兵器原本的力量，唤出象征他本人的"天御剑"将祸魄完全压制住了。

可就在这时，祸魄和雪花的目的却已经达成了。他们利用在他们手里的古杜音的力量，与根之国创造了一个通道，并将通常咒术的流向反转，导致根之国的黑雪源源不断地流向这个世界，而最终连黑主大神也被召唤了过来。

纵使御剑的力量在强大，也无法与神灵抗衡。见了这仿佛世界末日的景象，共和国军人发狂似的向黑主大神发起攻击，但是现代兵器却在瞬间被化为乌有。在无计可施之时，宗仁经古杜音的提示终于明白，人不可能与神抗衡，只能通过"型代"向之请愿，祈求保佑，即便对方是黑主大神也一样。于是他以将不死的自己送往根之国去斩除无穷无尽的黑雪为条件，请黑主大神将送往这个世界的黑雪——包括因果的扭曲之象征一般的祸魄一同送回根之国。在被送往根之国前，朱璃强装笑颜地命令他"一定要回来"，而宗仁也首次对自己的君主和最重要之人说了谎："明白"……











宫国朱璃篇

就这样，这场后来被称为"天京动乱"的战斗结束了，皇国人成功地夺回了自己的国家，朱璃也如最初与宗仁的约定一样，成功恢复了皇位；以滸为首的武人团体，成为皇宫的保卫队，时刻活跃着在人们的视线中；奏海假冒皇家的罪名被赦免，不但如此，考虑到她多年以来支撑国民的功绩，翡翠帝的名号也被正式列入皇家的系谱；古杜音重建了被祸魄毁坏的神社，并在旁边建起了一座祭拜黑主大神的社殿；艾尔莎成为新的总督，兼任驻皇国大使，积极地促进着两国之间的友好交流……大家都在全新的风气中过着新的生活，唯独宗仁不在这里。一年之后，又到了一个春天。完成当天工作的朱璃带着过去的回忆在街市上巡回着，最终到达城外的山丘上，终于一个人放声大哭——不，不论她如何哭嚎，都没有任何眼泪流出，这是她继承了绯弥之命的意志，将此生献给皇国的象征。但取而代之的，整个天京却飘起了漫天遍野的桃花雨。

桃花瓣飘过世界的界限，飘到了根之国，将大御神的意志带到了充满黑雪的世界。正在与祸魄展开着无止境的战斗的宗仁，终于看到了希望的光。仿佛是桃花染的皇姬那无泪的哭泣打动了大御神一般，大御神亲自消除了污染着根之国的黑雪，准备将宗仁带回现实。而祸魄则紧紧抓住宗仁不让他一个人离开，这时候与宗仁一直共存的"御剑"主动从他的身体里分离出来，将祸魄制住，宗仁才在光芒之中离开了根之国。

另一边，连连哭泣了一个晚上的朱璃，在太阳升起的同时停止了哭声，变回平时的皇帝，可这时那个本以为不会再见的身影却出现在她的眼前……

"欢迎回来。"

"我回来了。"

感想与评论

Commnet

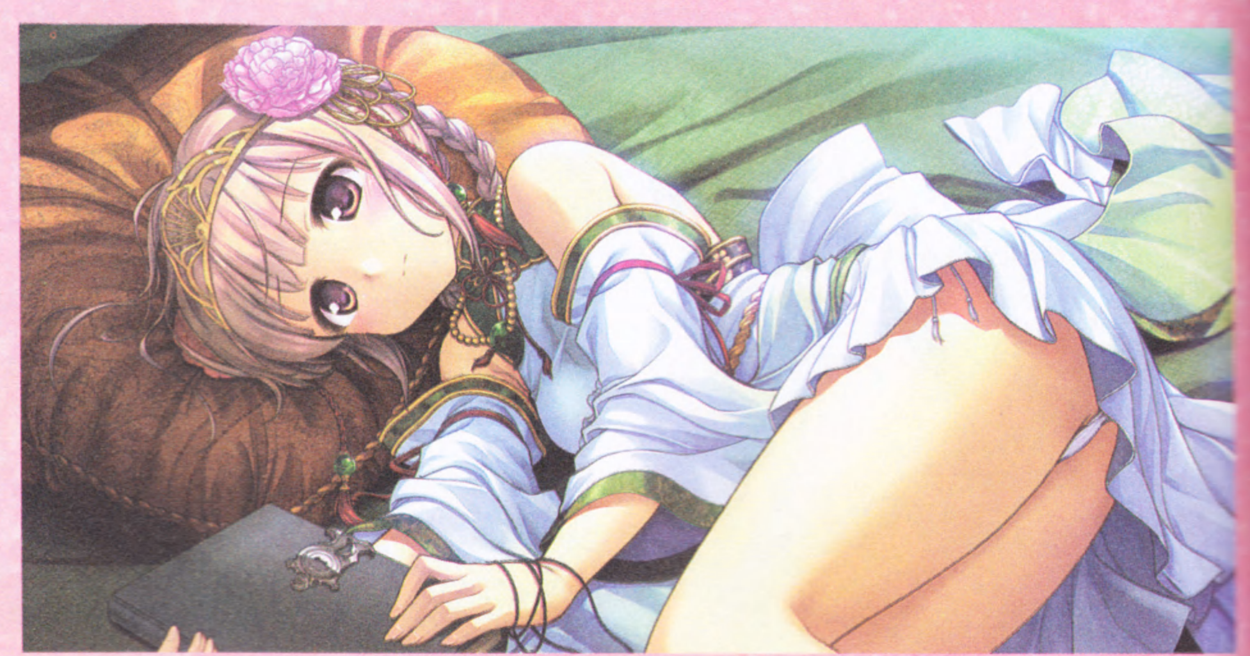
5年前，萌系领军品牌August（下称八月社）推出的『穢翼のユースティア』，凭借残酷并独具特色的世界观，沉重却引人入胜的剧情，以及深刻而充满魅力的角色们等元素，漂亮地打造了一部精彩的黑色幻想剧，并且成功地颠覆厂商在玩家们心目中“催眠大厂”的印象。至今这部作品的批评空间上的中央值为八月社作品最高，data数也超越了原本高高在上的『黎明前的琉璃色』，可见其评价和知名度已经逐渐超越曾作为品牌看板的『琉璃色』。

『穢翼』的登场和成就，一方面证明了八月社完全拥有制作严肃本格题材的实力，另一方面，也证实了核心玩家们对严肃正经题材作品的饥渴。虽然八月社担心风格差距太大而导致玩家不肯买账，于是在『穢翼』之后又补救似的推出了走回老路的『大图书馆的牧羊人』。随后，玩家们又经过多年的等待，被认为延续『穢翼』路线的新作『千の刃濤、桃花染の皇姫』才终于登场。

在游戏的初期宣传中，官方就明确表示，本作会保留八月社一贯的风格，不会有特别沉重的展开。这话让很多玩家担心本作只不过只是挂着和风幻想的背景的普通学园系，但是实际体验过作品之后我们很明白绝不是那么一回事，但是若硬要问是不是『穢翼』路线的作品，我们还是不得不打一个问号。

故事的主线比较明确，简单的说就是亡国公主的复国物语。在这个卧薪藏胆的过程中，“忠义”二字成为讨论的焦点。这里的忠义并非单纯指对主君的忠心，用主人公宗仁的话说，即是忠于自己想尽忠之物。对浒来说，那是作为武人的骄傲，是渴望亲手守护自己想要守护之物的意志；对奏海来说，那是对哥哥的爱，是为了哥哥宁愿牺牲一切的执念；对于艾尔莎来说，那是军人的理想，是作为一个人必须守住的人格的底线；对古杜音来说，那是作为斋巫女的职责，是哪怕牺牲自己也要为他人奉献的爱的本能……不得不承认，本次八月社对于“忠义”这一概念的描写是本作的最出彩的地方之一。为了维护自己









的“忠义”，角色们也勾画了十分让人敬佩的生活方式。

在这里我们回到本文开头的问题：为什么本作以桃花为印象？其实很简单，因为桃花在本作中就是女主人公朱璃的象征。作为君主的她也有着自己的“忠义”，她忠于皇国，忠于先祖，忠于子民的幸福，为了实现自己的忠义，她甚至舍弃了自我——作中由眼泪变为的桃花雨，就是她忠义的象征。

在游戏公开之初八月社曾经表明过，本作的标题指代的就是男女主角：千之刀涛即是宗仁，而桃花染的皇姬自然就是朱璃。凄美和高洁，转瞬即逝。从表达的意境来看，桃花雨和日本传统的樱花有很大相似之处，但是本作对桃花的描写并没有像其他作品中的樱花那样，泛指世间人尽皆知的某种感情，而仅仅是为了朱璃这一个少女而存在。在故事中我们可以看到她作为君主高贵和威严，作为智者的聪慧和机敏，直到故事的末尾，当伴随着她无泪的哭声，漫天遍野洒满桃花的时候，她的形象才最终得到升华。

总的来说，本作剧本的立意和人物的塑造拥有很高的水准，玩家们的不满主要集中在一点：按理来说“复国”这一话题本来比较沉重，但制作者为了“保留八月社一贯的风格”却让作品增加了许多无用累赘：偶像，校园生活，学生会。这些似乎与故事的关联十分牵强，甚至在战后紧张状态下很不合理的设定，可以说很大程度破坏了作品的气氛。八月社或许是想用这些轻松元素来缓和沉重主题带来的压抑感，但是从结果来看，这种妥协只招来了适得其反的效果。与『穢翼』相比，本作有很多不同之处，但归根结底，笔者认为缺少的就是那一种放手一搏的气魄。

除此之外，我们还能举出设定有漏洞，结局处理的太都合，战斗不够给力……但是不管怎么说，这部经过八月社一年半时间精心打造的大作，整体制作水平还是非常之高的。更换了上色方式之后，以往总是被调侃的八月脸在本次也显得格外精美；一贯由ActivePlanets打造的音乐也能为故事的展开渲染出浓郁的和风幻想味道；再加上从『大图书馆』开始更换引擎后，八月社对立绘和光影效果的运用有了更进一步的提高。最后值得一提的是，虽然剧本存在一些缺陷，但结合了高水准制作后，本作成为了一个很有“气势”的作品。即便通篇看下来故事的感染力有所欠缺，显得深度不够，但是游戏进程中每个场景的表现都很精彩，气势十足，能够吸引玩家不由得继续下去，这一点或许就是本次八月社最大的成功。▲


INFO
游戏名：うたわれるもの二人の白皇
中文暂译：传颂之物二人的白皇
公司：Leaf/AQUAPLUS
原画：甘露树，みつみ美里
剧本：菅宗光，暮羽松叶，まるいたけし，凉元悠一，中村浩二郎
音乐：下川直哉
发售日：2016年9月21日
宿命的终章
UTAWARERUMONO~THE TWO HAKUORO~
最后的誓言
■文／憨特菜
■责编／如月千华、稗田、haru
■美编／塔里
「传颂之物 二人的白皇」剧情解析暨系列总结

前言

历经一年的热切期盼，大叶水的「传颂之物」系列完结篇「二人的白皇」（以下简称二白）终于发售了。去年的「虚伪的假面」剧情给大家留下的悬念，“传颂三部曲”最终的收束以及游戏中各个鲜活的角色的归宿可谓牵动了玩家的心，十多年的情怀在这一刻可说是彻底地迸发了出来，日本地区也因此产生了激烈的反响。截至发稿时为止，二白已拿下当周的初动销量冠军，实际销量已达到十万，官方统计出货总量业已突破前作全年销售量。作为一款 GALGAME 出身的作品，这在日渐衰落的日本家用机市场已经是相当出色的成绩。尽管不少玩家对这作的剧情存在一定的争议，但是这个销量已经可以证明二白的成功。游戏销售伊始，官方打出了“与预想不同，但没有辜负期待”的宣传口号，那么这次二白乃至全系列最为重要的剧情部分是不是真的如官方所言在玩家的意料之外而又是情理之中呢？接下来就请允许笔者继前作之后再次带领各位领略一番。当然，由于去年已经把传颂系列比较重要的一些内容交代完毕了，关于该系列综述性质的内容这次就将不再赘述，各位如有需要请找出笔者去年的文章加以对照。

REVIEW

前情提要

失去记忆、彷徨于世的一名男子，被巨大生物袭击的他，在千钧一发之际被名为“久远”的少女所救。于久远之手得到了“哈克（小白）”的名字，并与她一起踏上旅途。旅行中的奇妙缘分，他们遇到了假面的男子，奥修特尔带领他们到达的旅途终点，是有着强大的权力与全能之力的现人神——帝所治理的国家，大和。

将帝都有名的旅馆——白楼阁作为据点以后，作为右近卫大将奥修特尔的密使行动的小白，各种伙伴纷纷到来与其同甘共苦。直到那一天，大和被战争的乌云笼罩。蛮族乌兹鲁夏入侵大和边境，小白他们也被迫参战。猛皇衮图路亚率领的敌军，因大和八柱将等人的活跃而摧败，战争以大和军完胜告终。之后，在乌兹鲁夏的遗迹调查中，小白他们触碰了本不该知晓的世界的真实：“祟”曾为人之事、帝的真身乃是小白兄长之事…同时，在帝的决断下大和开始了对他国的进攻——入侵之地正是久远的故乡图斯库尔，然而进攻过程中却因为帝的突然驾崩而不得不撤退。

小白等人留下宗近殿后，一路奔回帝都，然而他们面对却是更加混乱的事态——奥修特尔被冠以谋杀皇帝暗杀皇女的嫌疑被投入监狱，正在接受宿敌武赖的拷问。在得到了白楼阁主人的帮助下小白等人成功潜入宫内帮助奥修特尔越狱。成功解救奥修特尔以及皇女杏树并压制武赖以后，顺利从帝都撤离。在逃往奥修特尔的故乡恩纳卡姆依的途中，武赖再次站在了重伤的奥修特尔面前。奥修特尔万般无奈借由假面打开了根源之力的大门，假面之人的超人大战最终以武赖被击退结束，但是作为开启根源之门的代价，奥修特尔献出了自己的生命。他的肉体与灵魂化为盐沫溶于大气，成为了世



界的一部分，而从那时起，小白的身姿也从世上消失了。他为了保护大家，选择与被托付的假面一起，作为“奥修特尔”活下去。

无法逃避的战火即将吞没恩纳卡姆依，那即是让大和全面陷入战乱的开端。而你，将面对假面之人最后的命运。

PROLOGUE 序章

极其富有情怀的开场，传颂系列惯例的“失忆醒来”，只不过这次换成了我们的久远。整个序章部分都是以她的视点展开，这也是系列为数不多的以女主角为核心的部分。此时的久远已经身处自己的故乡图斯库尔，上代的结尾由于无意识释放了自己体内祸日神的力量，而陷入了极度的昏迷状态，甚至在此之前与大和的伙伴们一同生活的记忆也变得模糊不清。尤其是对于自己心中业已占据重要位置的人——小白的一切都无法辨别，这不得不说是一件令人悲痛的事情。为了防止转述这段经历给她造成过于严重的精神冲击，图斯库尔的阿露露、卡缪等人都采取了对这段事情缄默不言或者是顾左右而言他的方式，但是却抵挡不住一向行事作风我行我素的库洛“汇报工作”的时候大大咧咧地把整件事实和盘托出……库洛的这段丝毫不顾现场气氛的发言彻底唤醒了久远的记忆，特别是回忆深处那段残存的感情。此时的久远唯一想做的事情就是快点前往大和国找到自己昔日的伙伴。不过此刻不比以往，首先大和国已是多事之秋，身处战乱边缘，只身前往安全没有任何保证；其次，已经完成成人礼的久远已经不仅仅代表她自己，而是图斯库尔的正统皇女，继承先祖白皇血统的人，这种牵一发而动全身的行为对于图国人民会造成难以想象的后果；最后也是最重要的，就是久远自己的身体——虽然事后证明久远源自生母柚叶的冰火二神相冲已被继承自白皇的力量加以克制，但前作结尾的暴走对外界造成的影响依旧不可估量，当年艾露露的告诫也是犹在耳畔……哪怕任性的久远想再次逃脱，但还是被阿露露等人阻止了。黎明时分，贝纳威与克罗随后赶来，同时也带来了胧决定攻侵大和的消息。尽管个人身份前往大和已无可能，但若以图国皇女介入战局那就是另一个概念了。坚定此念的她逐渐显露出了“神性”，也许就是她最后以“久远”的身份面对最重要的人……



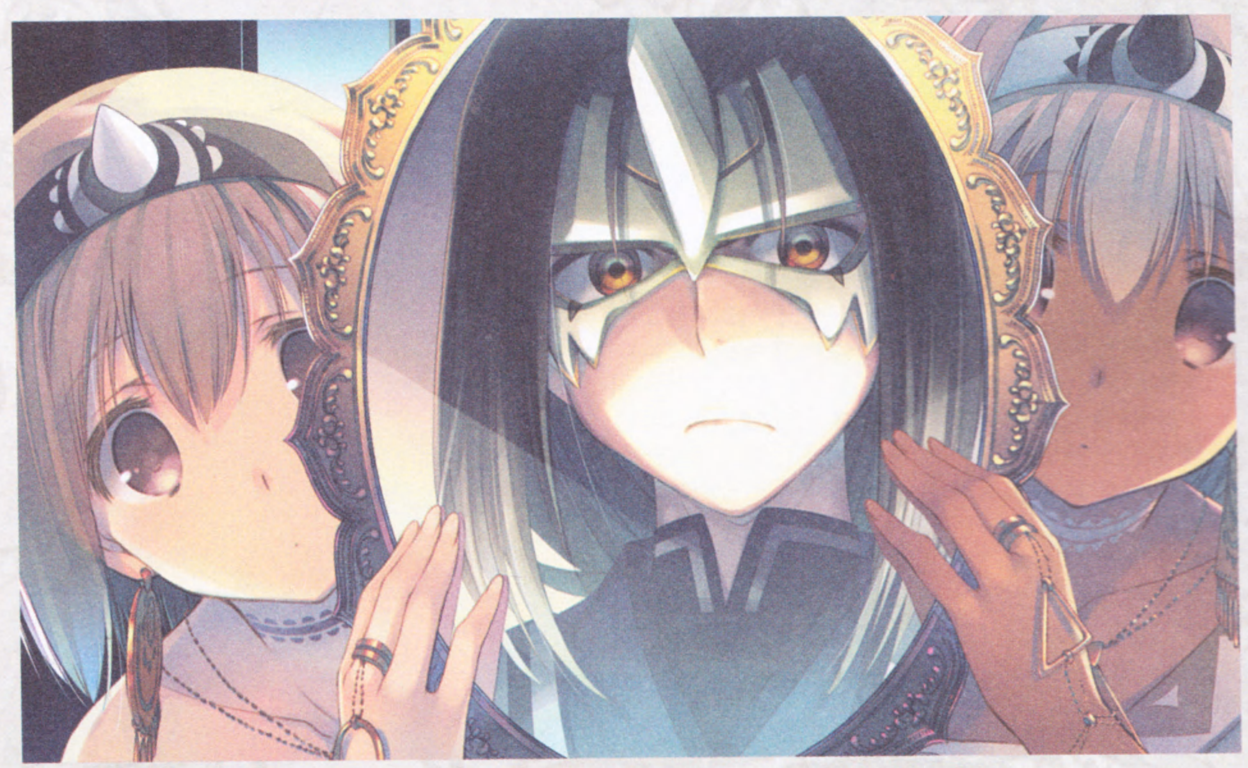


CHAPTER 1 恩纳卡姆依血战

时间转到半月前，奥修特尔与武赖一役结束后，主角众人携皇女杏树（安久）暂时驻扎在喵音与袭鲁的故乡恩纳卡姆依。由于小白的“牺牲”，众人前途未卜，精神也处于极为不稳定的状态。而坚定的继承了奥修特尔遗志，仍以“右近卫大将”示人的小白，则需要在接下来的时间里迅速梳理当前的情况制定今后的策略，毕竟时不我待，一旦查明杏树的动向，帝都方面不可能不诉诸行动。幸好恩纳卡姆依的城主伊洛瓦吉只爱花鸟风月，对属地奉行无为而治，给了小白等人充分的权力。不过边境之地不比帝都，虽三面环山易守难攻，但这却成



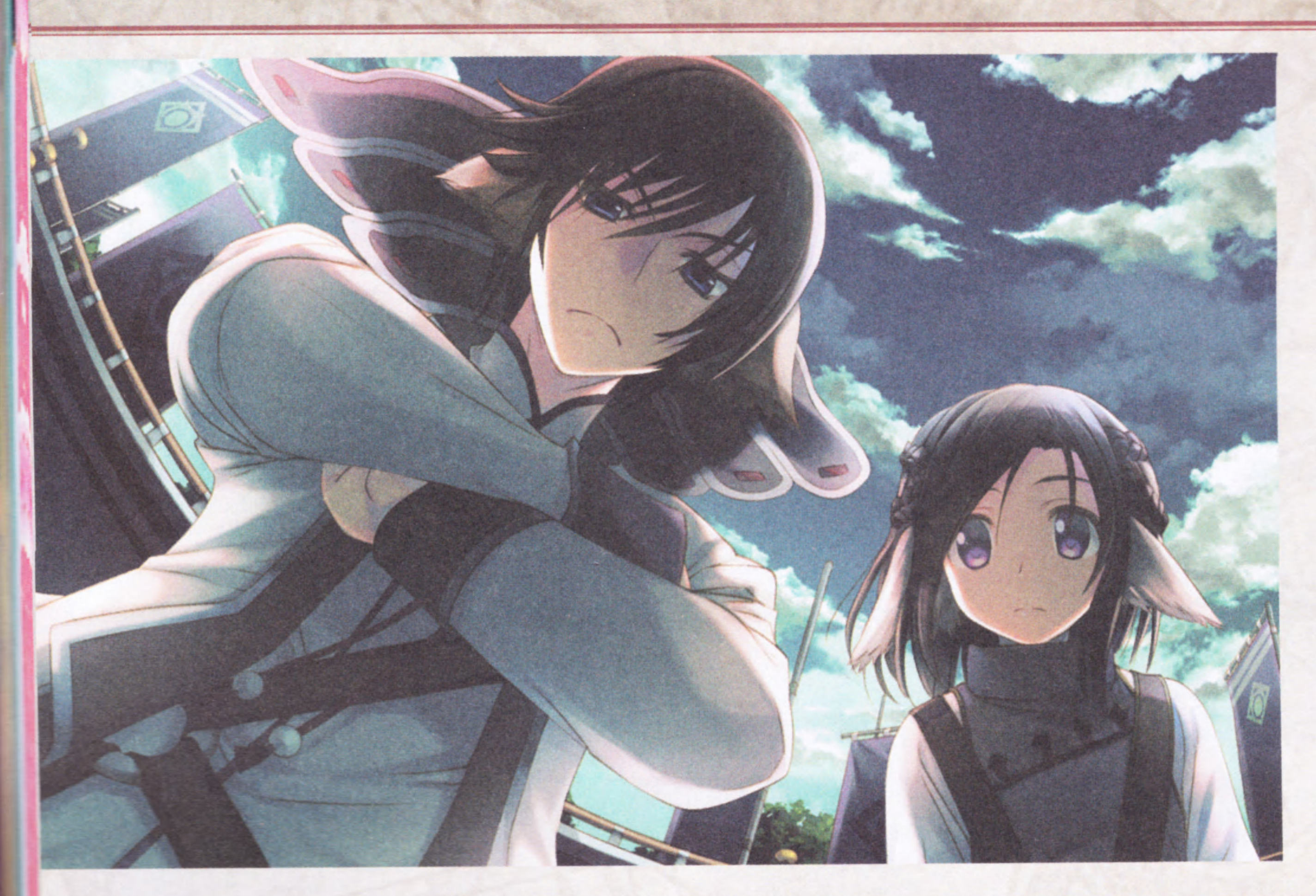
尽管千头万绪，饭也要一口一口吃。首先是“人”，在初步得到了当地民众的信任以后，小白开始思考接下来的士兵训练以及增加战力的问题。根据当地地势的特点，他抛弃了惯常的以枪兵为主的步战阵地战，转而用弓兵为主的游击战方针（幸运E改挂B这个不能更赞有没有），训练也交给了鷲（诺斯利）。说起来这货被小白的一通“好女人”、“大和最强弓兵”热捧，之前更委以“复国后的八柱将”重任且允许重建家族这样的空头支票，正美的找不着北呢，当然对这样的要求不能拒绝了。当然小白更加看重的是她常年占山为王间接积累的山地游击战的经历，不过好女人也确实仗义，不仅决定把自己的宝贵经验倾囊相授，还和扇决定把以前旅团的兄弟们召回加入主角队伍，这真是解了燃眉之急。至于持久战的兵力问题，就只能寄希望于境内的强制征兵了，这的确对于小白和喵音来说是个艰难的决定。物资方面则真的没有什么太好的解决途径，根据扇和袭鲁带来的情报，帝都方面雷光与沃西斯等人已经拥立了一个假皇女继位以稳定大和民众的情绪，周边诸国大部分都处于按兵不动的中立状态。虽然没有与大和联手镇压对于现在的恩纳卡姆依来说已经实属万幸，但要达成小白所想的诸国结盟解决物资问题基本也属于空谈。甚至他一度想到了利用心之妻这样的公主在我方阵营的现状而向宗主国施压的方式……这个无论从哪个角度来说都是下下之策。就在



了恩纳卡姆依在军事发展上的障碍。首先地势险要位置偏远确实不易招致战乱，但反过来也使得这里久疏战阵，作战经验不足不说，对于眼下的紧迫认识都没有丝毫的概念。其次这里的物产并不丰富，尤其地势所致造车畜牧等资源匮乏，甚至能够参战的兵力都十分堪忧，以这样的状态对抗以八柱将为首的大和正规军无异于螳臂当车……总的来说就是“一穷二白”。与此同时，目前尚未撤出帝都的袭鲁与扇的动向也是牵动人心，于是当务之急还是赶快接应袭鲁等人。至于现有其他同伴的精神状态，小白就只得耐心的与之一一谈心了解各人的心事所在。事实上大家目前主要还是没有从悲痛中彻底恢复，尤其是对于间接导致自己兄长之死而耿耿于怀的喵音以及对小白用情很深的“心之妻”露露缇耶。当然，由于小白要协助皇女复国而不得不继续使用奥修特尔的这个身份，还要在日常中时刻提防不要穿帮。不过很可惜，小白拙劣的演技依旧无法骗过BUG一般的双子巫女，如果没有她们无意间的认知障碍法术，可能早就露馅了……







CHAPTER 2

复国之路

大雨滂沱，一个孤独的身影彷徨于荒郊野外。在之前那场这场近乎一边倒的战役中，他站在大和一侧，却自始至终以一个旁观者的角度见证了一切，他就是小白和奥修特尔的好友麻吕吕。原本被凸嘭嘭叫来是为了看他如何耀武扬威的，可是他看到的却是大和士兵烧焦的尸体，以及战场的满目疮痍。他不敢相信，眼前这个戴着面具的人就是曾经以武者之心行大义之道的右近卫大将，更加不能接受对于好友之死的轻描淡写。尽管小白在不能暴露自己身份的前提下，极力的拉拢他跟自己合作，但沉浸在好友牺牲的极度悲痛下的麻吕吕早就对征战失去了兴趣。失魂落魄的他就像当初的久远一样，默默地从众人的眼中消失了。这可能是那场战斗中的一个小插曲，但对于小白来说，却给他之后的复国之路上留下了巨大的隐患……

尽管夺取了初战的胜利，但是我方也因此付出了惨痛的代价。首先是小白由于使用了假面之力使其成为了被选中的人而无法将之脱下。小白为此发愁的时候，系列初代的著名奸商切奇纳罗突然造访。据这家伙所言乃是受到久远所托而来，由于现在不论物质还是情报都是我们急需的，所以也只能接受对方的开价。更加令人惊讶的是他居然还带来了久远手制的皇女喉咙灼伤的特效药！看来久远也一直关心的他的这群朋友们。



随着皇女杏树伤病的逐渐痊愈，我方的初次战斗也日渐临近。没有想到的是，第一个兵临城下的人居然是大和的“八柱之耻”凸嘭嘭……而这货也如预计的一般没有丝毫战术战略般地向着恩纳卡姆依长驱直入。作为接手当地军队训练后的首次出战，小白有着非常坚定的信念，那就是完胜，彻底的蹂躏敌人。因为纸面实力比较堪忧的现状下，必须要以一场大胜提振第一次上战场的士兵们的士气，以确保起码在精神上不会输给大和正规军。而一贯以不择手段示人的小白，在策略上也显示出了与真正的奥修特尔有所区别的地方……在剑豪率领的先遣队一通毫无节操的讨敌要阵之后，气血冲头的凸嘭嘭果然如愿上钩进入到小白设下的陷阱。眼见着自己的兵士被对手做成了烧烤，气急败坏的凸嘭嘭放出了自己的大号宠物“雷狼龙”刚戟，却因为无法很好控制这头猛兽而连同自己的部下被它反杀，这个官二代就这样结束了略显滑稽和丑陋的一生。

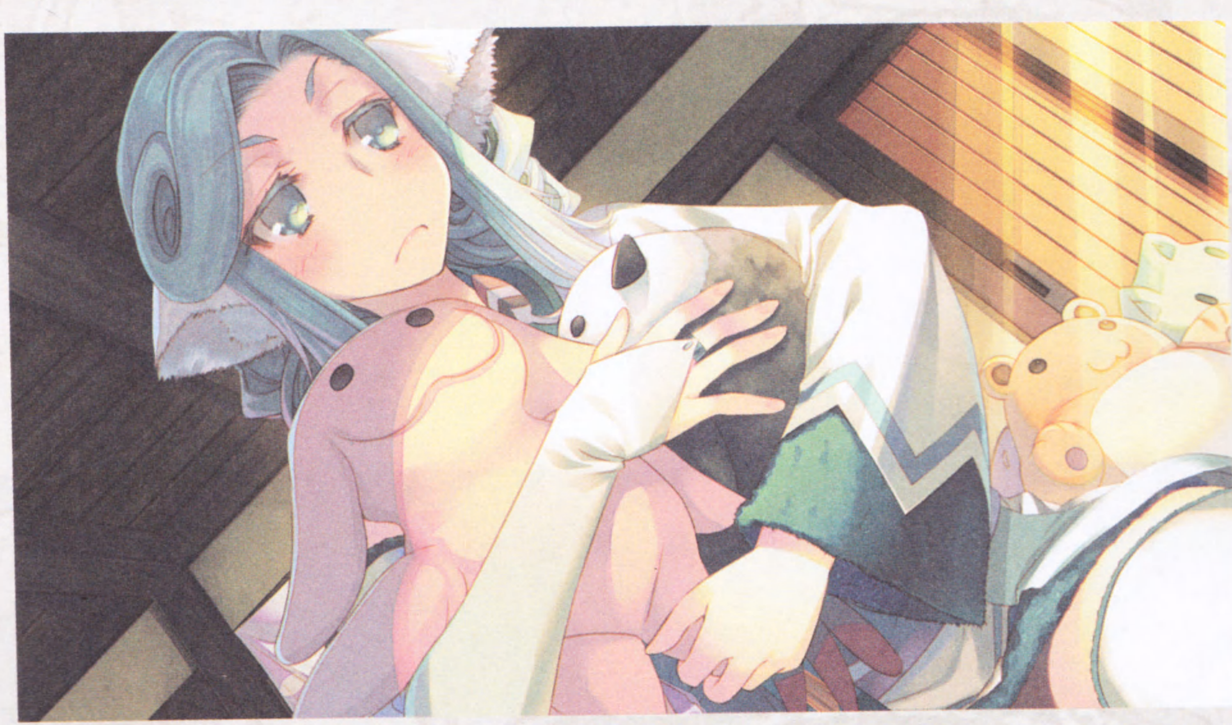


战争，有的时候就是这么残酷。明明是昔日的好友，却要在这里兵戎相向。还没来得及庆祝保卫战的胜利，大和军的第二波攻势就赶了过来，这次的首领正是昔日奥修特尔的好对手好搭档左近卫大将雷神。和面对智商堪忧的凸嘭嘭不同，即使是小白亲自下场对其游说一番，但此刻的雷神也依然站在了大和国势稳定的一面，任凭小白和杏树如何劝慰依旧岿然不动，哪怕是杏树和一直关系还算不错的喵音来劝阻也无济于事，对决也是一触即发。特别是雷神只一击就发现了对方并非奥修特尔，这种近乎于背叛的愤怒使得他恨不得马上了结小白。万般无奈之下，小白启动了假面的力量，雷神也跟着变了身……眼见着双方都不能一击搞定对手，雷神最终还是悻悻而去。我方也就这样获得了保卫战的最后胜利。

只能将奥修特尔继续演下去；与雷神一战也消耗了大量体力导致长时间休养。而在此期间，雷光将这场战斗以惨案为名进行大肆渲染，策动大和各个属国与恩纳卡姆依交恶以便进一步孤立我方。更为关键的是这次的事件使得恩纳卡姆依在大和的信誉扫地，直接失去了各国的援助，而我方并不厚实的底子也即将弹尽粮绝。就在小白一筹莫展的时候，图斯库尔的使者——双子多利和古拉突然造访，他们带来了图斯库尔援助的大量物资的清单，这正是可解燃眉之急的东西。虽然小白对于图国突然的举动深感怀疑，但现在的窘境也只能先行收下静观其变。果不其然，没过多久大和皇女便率贝纳威和克洛二人抵达了恩纳卡姆依。他们此行自然是为了之前的援助而来，当然现在我方包括小白在内都还没看穿皇女的本尊就是久远。正所谓天上不会掉馅饼，图国能给予这么大的帮助自然会要求回报，而他们要求交易的内容就是在图斯库尔进攻大和的时候，杏树在恩纳卡姆依按兵不动——当然了这只是久远他们想出来的激将法，不过年幼的杏树果然上了套。愤怒的她意欲对久远拳脚相向，但又怎可能是她的对手？眼看着这场纷争从小孩子打架的规模逐渐扩大，小白也上前阻挡，结果一样被久远一顿海（家）扁（暴）。不过久远也指出了杏树现在的不成熟。但对于小白来说，杏树的成长也是看在眼里的。不论是此前的保卫战，还是亲自要求微服前往喵音母亲家里体察民情都是大家看在眼里的。而在这种事关国之兴亡的问题上，显然要站在杏树这边。同时，凡事喜欢掺一脚的某白楼阁女老板一招"天外飞仙"将自己的神器大刀扔进了战场。不过这个时候久远已经毫无恋战的心情了，因为从小白的言谈中，她已经发现了这个假扮右近卫大将的人就是自己一直在寻找的人……总之这场闹剧结束以后，与图国的交易内容就变成了恩纳卡姆依兵败之前，图国暂时停止对大和的进攻这个各方都能接受的结果，久远也顺利地再次脱逃回到了小白身边……

不论如何，图国给予我方的援助可谓雪中送炭，而以留置假面为代价重获自由回归我方的宗近以及以侍奉久远为理由加盟的福米丽璐都是不可多得的战力，至于恩纳卡姆依在小白的精心治理下已经逐渐显现出复苏的迹象。这个时候，与周边诸国的合纵连横问题终于摆到了台前，小白与雷光的斗法也正式拉开帷幕。先来说说雷光，为了阻止小白等人的行动，他先是利用了麻吕吕情绪不稳的现状，把沃西斯研究出的能够控制他人心智的虫子用在了麻吕吕身上使之与小白等人敌对，之后扶植依兹鲁哈的首领八柱将——时缨成为了小白与周边国家联盟中的一大搅局者。而这也的确成为了小白前进路上的障碍。比如后者，在完美解决了露露缇耶的故乡九重里的姐姐希斯的阻挠，以及击溃了执念于复仇而未死的武赖以后，着手重新规划复国计划之时，时缨发来了与恩纳卡姆依同盟的邀请。鉴于试探的目的在绕道鸞的老家后，小白与久远、鸞姐弟四人作为使者来到了依兹鲁哈的都城。整装待发的军队，军人们异样的眼神以及时缨对杏树没有一同前来的不满的态度很快就引起了他们的怀疑。果然，在鸞根据老爹元放的指示提出索要金印以统一族人之时，被时缨以宴请为由蒙混了过去。宴会上，时缨举杯向众人敬酒，看出酒中有毒的久远预先叫大家服下解药，之后也来向时缨劝酒。还没等他喝第二杯就倒在地上昏睡不起，加害之心也就昭然若揭。顺利脱出后小白等人









回到了鹫的故乡，在诺斯利父亲的解明下，小白了解到了时缨其实是一个追逐名利不择手段的卑鄙小人。此事败露之后，雷光只能调整策略出动军队为时缨的部队作佯动，时缨则准备伏击回防恩纳卡姆依的我方部队。只可惜此人机关算尽，最终却为了一个金印丢掉了自己的性命。

而黑化后的麻吕吕可是带来了很大麻烦。在解决了九重里以及依兹鲁哈的问题形成合纵之势，小白着手联系阿图依的老爹夏霍罗准备连横形成对帝都的包围网时，其邻国纳克库发来了求救消息，原来麻吕吕算准我方可能借助位于首都娜拉的白磁大桥抄近路冲击帝都，采取了先发制人的策略攻陷了那里。其实早在恩纳卡姆依攻防战的时候小白就担心过一旦麻吕吕成为敌方军师，凭借其聪明才智定然会成为我方的威胁。果然，娜拉夺还战役中凭着阿图依和她的的“未婚夫”伊塔库提供的密道信息，小白等人顺利潜入了娜拉的王宫，但是依旧晚到一步。施以火攻围困了众人的麻吕吕还是先行夺取了象征着白磁大桥生命的天之御柱并将其在随后追来的众人面前摔得粉碎，大桥也跟着土崩瓦解。由于没有了进攻的近路，小白只能再次调整战略，带领同盟的各个属国展开与大和军的平原阵地战。

总的来说，雷光不愧为反派头目中难得的智商担当之一，他的策略处处针对我方的掣肘，造成了不小的麻烦。不过从另一个角度来说，他又过于自信自己布置好的战术，自认为都尽在掌握。一旦对对手的信息掌握不全没有做好全盘打算，或者是途中发生突发状况时的应变措施其实非常匮乏。这一点在纳姆恰克平原决战中表现的特别突出：小白等人察觉到了雷光的情报通信是通过若干观察橹中的两根最为重要，通过双子巫女的远程分别搜索查到了橹的位置并加以击破，雷光的情报网就彻底瘫痪了，没有任何备用方案。帝都防卫战时对于大炮的突然炸膛也没有任何应对措施，雷光这种托大行为直接导致了在战场上的节节败退，麻吕吕的计策也屡遭破解……可以说，到这里恩纳卡姆依联军夺回帝都只是时间问题。同时他又不





CHAPTER 3

神话的开始

协助杏树夺回帝位以后，小白开始认真思考接下来的路要怎么走，奥修特尔要不要继续演下去的问题。这时他突然想起了自己的老哥，大和皇帝曾经的嘱托。与此同时，久远也来询问小白愿不愿意和她一起前往图斯库尔。就在小白犹豫不决的时候，双子似乎又一次感应到了穗香召唤小白的信息，不过这次似乎还加上了久远。事不宜迟，两人跟随双子的转送再度来到了帝都的地下。

在这里，他们见到了久违的大和皇帝，不过这时的他已经被装在了生命维持设施之中，看来正如前作中他自己所言已经时日无多，对于此前大和战乱也是心有余力不足。而鉴于久远的到来，皇帝先对之前下令进攻图国表示了歉意。相信不光是久远，在场的所有人都想知道为什么帝要选择这么做。于是帝终于毫无保留的合盘托出了自己的想法，制造假面的缘由



信任自己的弟弟雷神，处处对他设防。雷神败退以后甚至不顾兄弟情面勾结其冠童刺伤雷神导致其下落不明，这就显得非常下作了。

随着小白等人一路高歌猛进，失道寡助的雷神终于被逼到了悬崖边缘。面对杏树的质问，他终于道出了篡权夺位的缘由：大和皇帝的“全知全能”给予大和人民的是无限的丰饶与幸福，但是这也从另一个角度导致人民的生活过于安逸。所谓生于忧患死于安乐，物极必反盛极必衰，一旦大和皇帝离去（就像现在这样）大和就会迅速崩溃。与其这样不如让大和臣民彻底“断奶”，依靠自己的力量生活。雷光的这段反乌托邦似的发言听起来似乎十分美好，然而他却忽视了杏树继位恰恰就是走的这条道路。而他自己的想法只有破却没有立（没人能证明他有能够令大和人民过上他想象的那种生活的能力），对于大和的现状而言又过于超前，属于典型的“步子迈太大扯到了蛋”，自然是不会成功的。眼看着山穷水尽，雷光手下那位假扮皇女的七里亚拿出了不知从哪里找到的大和皇帝制作的（原初）假面。雷光得到后变身欲作最后的挣扎，但还是被众人击败，最终坠崖了却了自己的政治生命。



同样不幸的还有麻吕吕。多次阻挠我方前进的他，在杏树正式夺回皇位后，彻底失去了向“奥修特尔”复仇的执念。控制他心智的虫子也离开了他的身体消弭于空气中。然而假皇女七里亚想做最后一搏刺杀小白，恢复了神智的麻吕吕却挺身而出替他抵挡住了致命一击。而小白的呼喊也使得他在弥留之际，终于发现了自己的好友并没有离他而去的事实。在「星降る空仰ぎ見て」的歌声中，这位小白的心之友最终如愿死在了挚友的怀里。

作为玩家，在这个部分除了可以见证小白带领同伴完成夺回大和的全过程，同时也能感受到各个角色在这段经历中的成长。不少的名场面也是出自这里。例如露露缇耶“不能让有可能回来的白大人看到我们的七零八落而留下遗憾”的宣言，奥修特尔母亲认出小白不是亲生儿子但仍旧接纳他对自己的孝顺并且抚慰了他内心的伤痛，喵音逐渐走出兄长牺牲的阴影并且真心接受了小白等等。当然其中也有一部分内容的描述还是略显仓促，比如说恩图亚为什么会产生照顾武赖的责任，剑豪对自己过去的了断，以及阿图依的情感纠葛等等。

也呼之欲出：其实还是为了拯救旧人类。上古时代由于旧人类无尽的纷争破坏了地表环境，使得他们的身体根本无法适应改变后的地表。尽管曾经建立起高度发达的文明，但对于这点却一筹莫展。那时的北海道研究所开始了所谓的“真人计划”解决这个难题，帝则根据当年小白 hack 到的情报，发现了可以通过假面强化旧人类的方法，为此他制造了现在八柱将所用的假面的原型。但是这个假面的力量过于强大，用于实验的亚人根本无法驾驭，于是帝将假面一分为四，形成了现在八柱将所戴的样式。然而现在的假面依旧是以吞噬生命为代价的，唯一的不同在于戴在亚人头上只能发掘 30% 左右的力量，像小白这样的旧人类则可以完整的展现假面的力量而已。这样的做法终归还是不能彻底解决旧人类的问题，于是帝又一次想到了“真人计划”，想起了那个尤为关键的，可以启动各地遗迹的 master key（当年戴在艾露露头发上的圆环），而这个圆环目前就在图国的神眠之地欧卡米亚凯……有了帝的嘱托，小白的图国之行已无可避免。尽管他自作聪明的想一个人前往，但还是被福米丽璐与久远逮了个正着，这场宿命之旅也随即展开。

凭借图国皇女的身份，久远与小白得以顺利来到了神眠之地。在这里，她首先见到了自己日思夜想的“母亲大人”，初代「致逝者的摇篮曲」女主角艾露露（相信不少玩家也是期待已久了吧）。短暂的伤感与叙旧结束之后，终于可以进入小白此行的正题了。艾露露身后帷幕里的，正是小白和久远想要见到的大神“解放者”。关于旧人类的问题，大神向两人解释了背后的真相，正如帝预料到的，想令彷徨于世永世不灭也不得超生的祟（塔塔利）变回人类已经没有了可能性。至于小白想要的 master key 确实就在自己的手里。不过这个时候，另一批想要得到它的人也现身了，这就是与雷光一起策划整个事件的幕后主使沃西斯。对于 master key 究竟给谁的问题，大神不置可否，却希望两方来一场对决以决定谁的意志更为坚定。尽管未死的雷神带领我方的其他同伴赶来图国救场，但在沃西斯强大的实力与执念面前落了下风，不得已只能将 master key 拱手让出。不过在离开神眠之地的时候，艾露露还是给了我们一副假面以备不测。





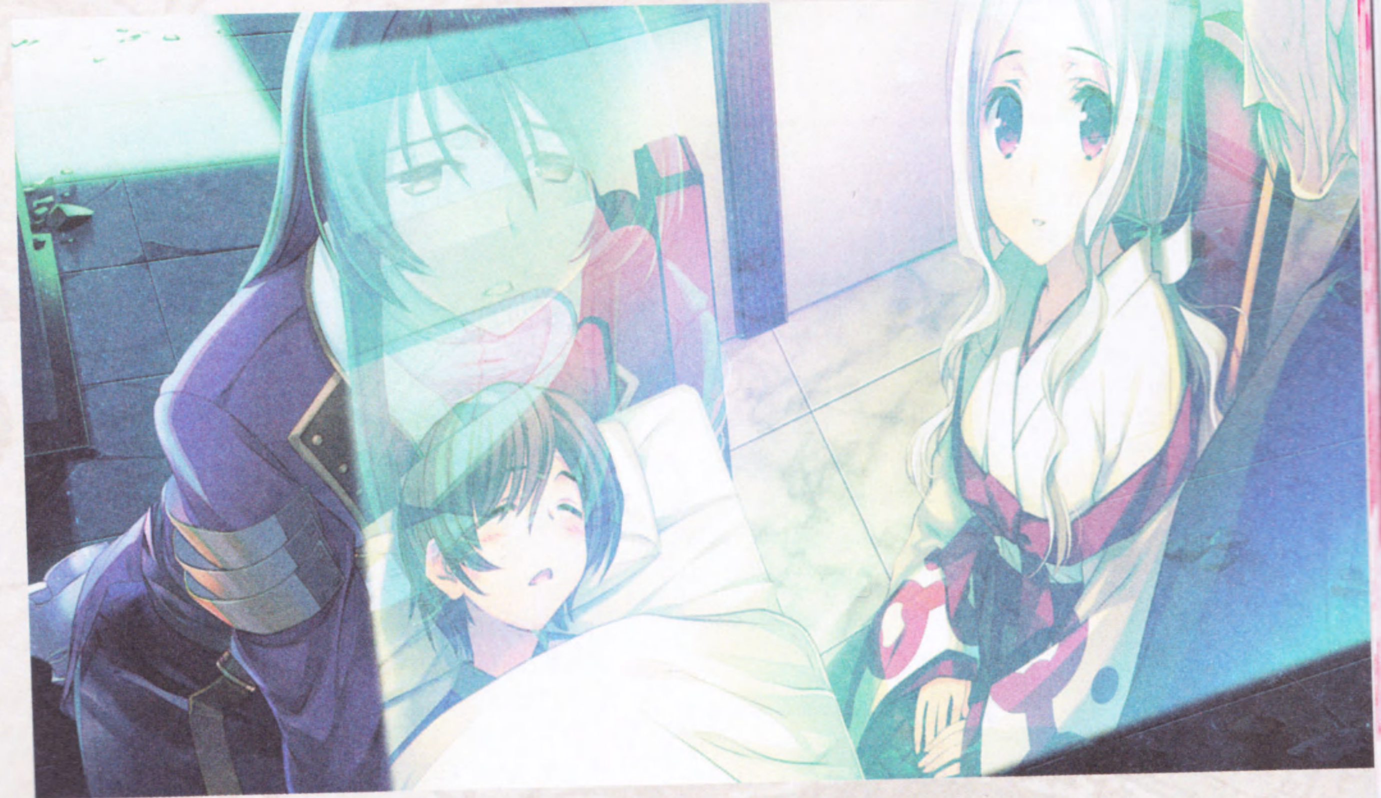
通过传送装置返回大和帝都地下，沃西斯妄图通过 master key 实现自己的野望。讽刺的是使用它还需要最高 LV5 的系统权限，而不会说谎的人工 AI 宣告了沃西斯由于是克隆体，存在与原型仅仅百万分之一的误差，导致权限无法达到最高，也仅仅能大开封印于地下的大量的祟。转瞬之间整个帝都已经被祟湮没。由于祟的食粮是所有的有机物，体积与数量正在以几何数量增长，持续下去整个大和危在旦夕。危急关头，小白决定启动远在宇宙的气象控制卫星“天照”，以超高温光波照射帝都以杀死所有的祟。但是时间上是来不及让众人逃难的，最后帝决定留下启动天照给小白等人充分的时间离开，这也就意味着帝要最后为了大和的未来献出自己的生命。尽管小白和杏树以及大家都不能接受这样的结果但也只能带着悲痛离开帝都。传送到九重里之后，只见天空一阵炫目的白光落下，整个帝都成了一片灰烬。此后，用尽能量的天照进入了休眠状态，而失去了它的庇佑的大和也恢复了原本的寒冷气候环境。

略作调整之后，小白等人跟随露露缇耶来到了九重里的都城，因为根据她的父亲欧甄所言这里还有另外一处遗迹，极有可能有能够再



这时的沃西斯已经变成了解放者的形态，同时由于启动了根源之力还获得了许愿机的能力，这种能力正源源不断的向着大和各地散布，只不过对于普通亚人的许愿总会以十分扭曲的方式呈现，终究还是将亚人引入绝望而变成咒。为了阻止沃西斯野望，小白赌上了自己的生命做了最后一次变身，带领众人彻底击败了沃西斯，自己也走向了往生之路。这一次他终于得偿所愿变回了原本应有的模样，向在场的伙伴一一道别后，和奥修特尔一样归于尘土……小白的死导致了久远的彻底暴走，就像她的父亲一样，从身体里分离出了空蝉完全束缚住了自己，并且转化成了解放者的样子，同时还孕育出和她的亲人一模一样的幻影向众人发起了攻击……原本已经走向轮回彼岸的小白，猛然间看到了昔日好友奥修特尔与麻吕吕的幻象，他们还将一个假面交给了他——其实当初艾露露赠与的假面召唤了大神帮助小白获得了神性，并以全新的面貌再度出现在伙伴面前，此刻他们的目的只有一个，那就是：夺回久远！！





度启动天照系统的装置。果不其然，在最深处众人找到了这个装置，但是也遭到了跟踪至此的沃西斯手下的“三小强”的袭击。话说这几位冠童确实对他的主子十分忠诚，即使被打倒也要对小白使出舍命一击，还带着抵挡住致命一刀的，已粉碎的 master key 夺门而出，跑到沃西斯这里才咽气……此时的沃西斯彻底成为了孤家寡人，破损的 master key 也只是启动了遗迹内的全息屏。当年帝和穗香抚养他的镜头如走马灯一般在绝望的他眼前浮现：作为帝的克隆体的他从小就体弱多病，他却一直想做成一些事情以博得帝的首肯，这种执念几乎伴随了他一生。而看到帝和穗香当初是如此地关爱自己，自己却间接导致了帝的牺牲和悲剧的发生，沃西斯终于留下了泪水……不过他却没有丝毫的悔意。甚至还拿起了当初曾经给过雷光的假面准备作最后的挣扎。

与此同时的九重里，久远突然病倒，小白也感到了巨大的异样感。根据探子的回报，在郊外收容难民的西斯等人似乎遇到了不明怪物的袭击。众人赶到事发地点，却见九重里军已经被大批的满是触手的人形怪物包围，已死的三小强也再一次出现在大家面前。他们告诉小白，眼前的怪物叫做“咒”，是由亚人所变和旧人类变成的祟是相对应的存在，是“许愿机”的产物，他们自己则是强烈的执念得到了回应而得以重生；不过一旦打死同样会变成咒。这些怪物和祟一样可以无限再生，我方逐渐陷入困境。这时候小白再度站了出来准备变身，然而一而再再而三地使用假面的力量，他的身体已处在崩溃的边缘。就在变身后的他被三小强围困的时候，恢复了神智的久远带着图国的援军以及阿布卡姆来到战场协助我方，还给宗近带回了滞留在图国的假面。在图国的诸位 BUG 们的牵制下，小白得以带领众人前往最终决战的场地——帝都王宫废墟。





THE LAST CHAPTER

终　章

距离那场旷世之战已经过去很久了，大和逐渐恢复了往日的生机，帝都也进入到了如火如荼的恢复阶段。尽管许愿机的余威尚在（比如说前作里的那位山贼同学竟然真的变成了大胸美少女……），不过人们过上了安稳的生活。慢慢的，大和各地开始出现了很多关于"白大人"的传言，比如有两个双子一直跟随，所到之处祟都会转世重生为生机盎然的植物之类的。听到这些传言的伙伴们，纷纷再度展开旅行希望能再次找到他。其中，久远则再次来到了和他初次前往的九重里小镇。在与旅店老板娘的交谈中，久远再一次真切感受到已经离他很近了。也许这一次，不会再让他逃掉了！



EXTRA

特别篇　虚伪的打脸时段

在前作的分析文章中，笔者曾经对二白的部分剧情环节进行了预测。综观二白的剧情流程中，相关的问题基本上都有了一定的阐述，各种伏线回收的非常漂亮。当然，正如官方在游戏发售前的宣传口号，与笔者之前的预想确实有所不同。老实说，这也是造成了二白的剧情存在一定争议的核心所在。那么这里笔者就借此机会对之前预测的内容进行一下回应，同时对目前看到的争议问题做出解释。

Q 大和与图国必有一战？
A 是。但是变成了家暴。

很多玩家对于这次杏树复国的剧情表示不满的其中一个理由就是没有看到所谓波澜壮阔的国与国之间的政治军事斗争，尤其以大和与图国的战斗这样的大事件没有发生而倍感纠结。我们说，传颂之物自初代开始，战争其实就不是故事要叙述的重点，它的重点依旧是"人物"，也就是人物在大环境下的成长。二白将这两国的争端，在故事中以久远和杏树打架的形式加以表现，表面来看非常小家子气，实质上这是以没有偏离人物设定为前提的。我们知道二白故事的初期，久远的精神就恢复了正常没有因为悲痛而出现黑化或者暴走的迹象，并且全程智商在线。试问在这样的情况下，又怎么可能不对过去的伙伴施以帮助呢？最关键的是，以她当时的状态，一眼看穿小白的"伪装"根本就是顺利成章的事情。说回问题本身，游戏对于两方交战的情怀问题确实采取了一些投机取巧的成分，比如最终章用 1 代众的幻影而不是实际角色，梦幻演武的"提亲"之战本身只能算 if 剧情不能作数等等。但是从另一个角度讲，相当于把期待的剧情战斗演绎的权力彻底交给了玩家，这样的设计还是值得称道的。

Q 白皇王者归来？
A 归来了，也甩锅了。

关于二白剧情中白皇的相关描述可能是争议最大的部分，因为很多玩家特别是从二白开始接触的玩家对于小白背锅的结果十分不平。同时对于白皇在游戏中后期的行为表示了相当的不满，集中表现在没有将所谓的旧人类受诅咒的真相告诉主角以及 master key 没有直接交给我方等等。尤其一些了解了初代剧情的甚至开始对白皇（当年的 ICEMAN）的某些行为质疑不断。这里需要解释的是，首先，初代中的 ICEMAN 和后来的白皇并不是一个人，当年事件的起因完全是北海道研究所肢解了 ICEMAN 的"家人"的作死行为，对于这种行为，向行凶者咒骂一番根本就是人之常情。何况自始至终 ICEMAN 都不知道所谓许愿的机制，惨剧发生的时候他在主观上也是想极力阻止的，当然结果是无力回天……这也造就了之后一系列悲剧的产生。其次，二白剧情中，在神眠之地帷幕后面的人与白皇又有所区别，这时的他已经完成了与空蝉的合体，具备了一定的神性，能够有一定的"上帝视角"也很正常，何况 master key 本身并不是破解的关键，假面才是。并且以当时主角群的战力，就算把它给小白很快也会被沃西斯抢走。而更关键的假面，则是在打发走沃西斯之后由艾露露偷偷交给小白，结合前后的对话，可以看出两人根本不是不近人情之人。

对于小白背锅的问题，综合两部游戏中他的表现，很明显都有一定的逆来顺受的成份，从虚伪的假面里接奥修特尔以及大哥的锅就已经开始了，而且这两个锅直接导致了之后的事件，可以说他的设定就是这样一个"背锅侠"的形象，也可说是宿命使然。至于白皇，在初代的故事中就揭示过，他并不想"成神"，实际上常年与分身的争斗早已令其厌倦了这样的永生的方式了，也许最后放下一切做回个普通人也算是他最好的归宿吧。

Q 大和皇帝一盘大棋？
A 是的。但他是个好人。

帝一向给人一种游戏最大黑幕的面貌，但是从二白的叙述来看他并没有任何要当大 BOSS



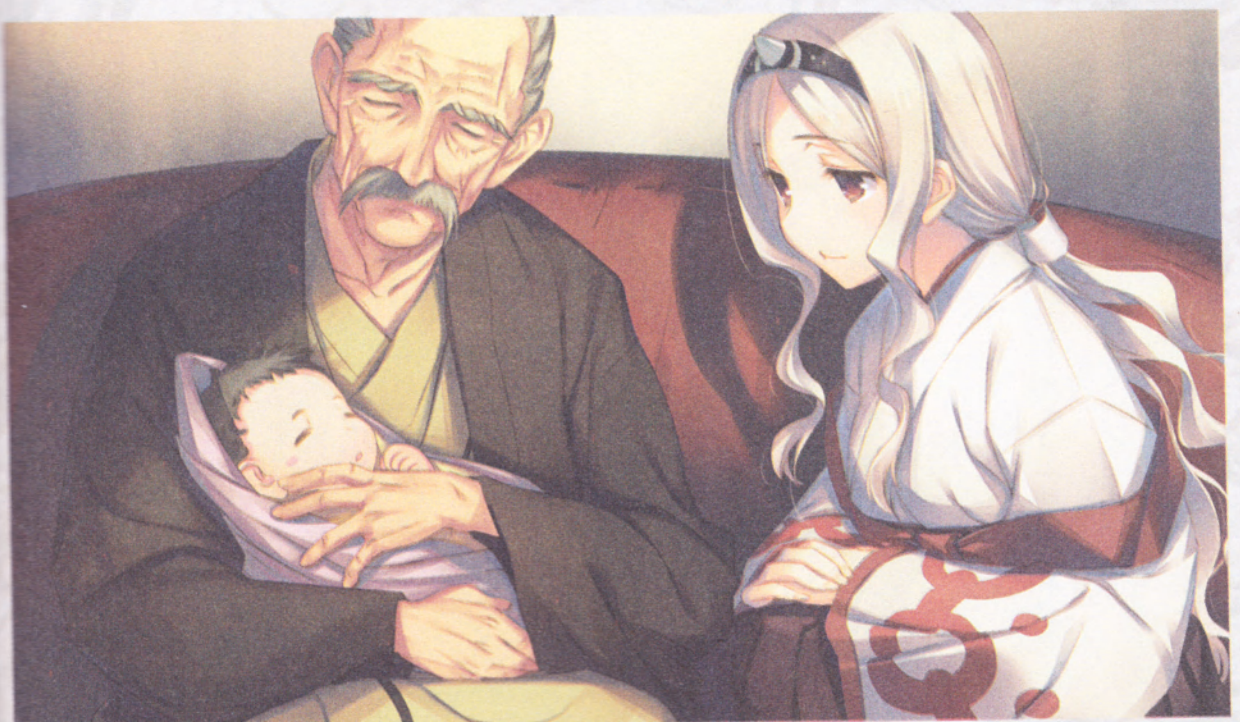
的打算，只是单纯的想要挽救旧人类，对于亚人也并没有很多人想象的那种蔑视，当作牲畜圈养的想法。我们说传颂系列一直非常注重亲情的描写，除了前面提到的奥修特尔的母亲那部分以外，这里展现的也是非常明显的。甚至让人感觉他对反派担当的沃西斯，有一点“护犊子”的感觉。比如对于他实施的对自己的暗杀行为的轻描淡写。而沃西斯看到的小时候的影像就更不用说了……整个二白的故事将帝的形象塑造的如此高大，确实是很多玩家事前没有预想到的。这也是整个故事中的亮点之一。



Q 旧人类复兴希望尚存?

A 没希望了，都变成树了。同时挖下了名为“根源之力”的大坑。

传颂之物三部曲带给玩家一个很重要的信号，就是这个时代是属于新人类（亚人）的，



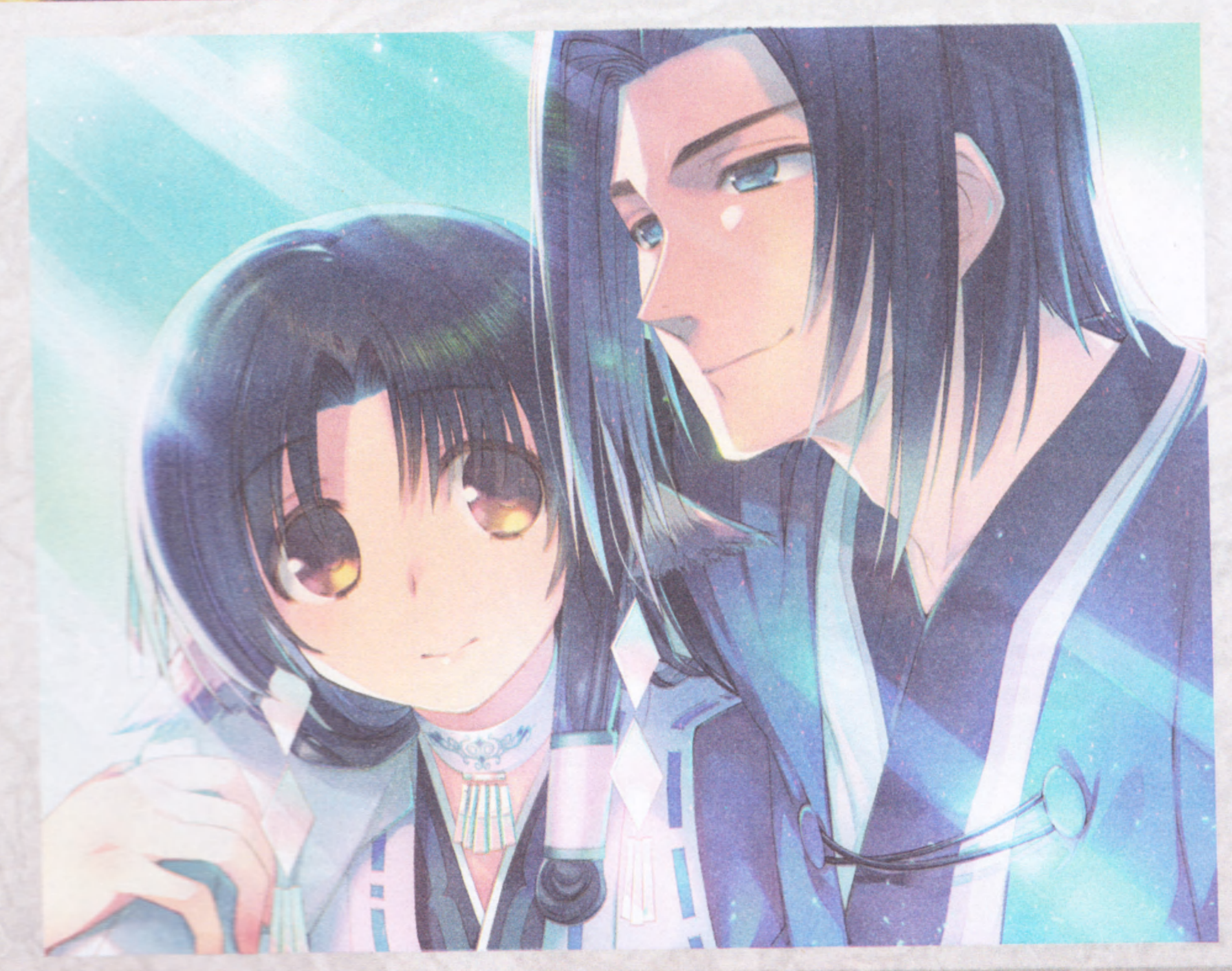
且不说亚人超常于旧人类的体质，假面之中有一个细节，就是帝解释自己的研究时说自己在地下搞了一百多年的假面计划，当回到地面的时候发现亚人已经建立了类似封建社会的制度。这种速度相对于旧人类来说是难以想象的，从一个侧面反映了亚人实际的文明进化程度也是优于人类的。至于旧人类变成祟的问题，毕竟只是游戏，还请各位玩家将他们的“肉体”与“灵魂”区别看待。因为它们从精神上来说已经不再属于人类的，这一点是不可逆转的，不论白皇还是帝都对此有着清醒的认识，对于不灭的身体，帝也只是希望他们从这种痛苦中加以解脱。而一切的根源，就在于旧人类文明之时人类无止境的欲望触动了不该触碰的禁忌造成的恶果，这也就是故事中一再强调的“宿命”。

关于根源之力的问题，这是二白最新出现的概念，用来解释假面的许愿机制以及假面之人神力的来源：真正的解放者可以通过假面直接打开根源之力，其他人（包括小白在内，他是伟大之父但不是解放者）则要支付相应的代价（生命）。应该说鉴于二白的篇幅并没有做过多的展开，菅宗光在后来的访谈中也证实了这一点。结合下川直哉在梦幻演武最后的打脸式发言，传颂系列或许并没有就此完结，也许在今后的作品中，会对这个概念的本质做出解释吧。

EXTRA

写在最后 不知何时再相会

由于篇幅所限，二白系统方面的亮点这里就无法做更多的介绍了。实际上这方面的亮点同样十分突出，几乎可说是打破了以往我们对SRPG游戏的故有认知的程度。新增的红白模式与宗近的试炼也是各有特色，梦幻演武的剧本完成度之高也三部曲中首屈一指的，甚至叫人有些遗憾没有做到主线剧情中……总体来说，『二人的白皇』算是很好的对三部曲做了一个总结。虽然剧本存在着后期过于仓促等问题，但是瑕不掩瑜，依然可以进入近年来优秀的日式游戏剧本行列。究竟什么是我们应当去传颂的，我们又能够给后人留下什么值得传颂的东西，这些都是可以引发玩家共鸣与深思的内容。感谢大叶水能够带给玩家如此跌宕起伏的故事，以此拙文一篇，聊表敬意。▲





自深深处 在细节中

——追寻夏日风物诗的山阴道圣地巡礼之旅·京都前篇

■文/完蛋了的国王 ■责编/稗田 ■美编/小言

零元坐车一百元住宿

free travel and cheap hotel



▲外观上平平无奇的特急列车“滨风”

游完鸟取县，笔者本次的旅程已近尾声——即将突入真正高能的部分！之所以选择7月中下旬这个档期出游，有一大半的理由是想体验一下日本真正的夏日风物诗，具体来说就是要亲身参与关西地区夏天的两大盛事：京都的祇园祭和大阪的天神祭。巧合的是今年这两大祭典活动的时间在7月24-25日两天里重叠在了一起，25日晚上正是笔者启程踏上归途的时候，真乃天遂人愿。为了安排24日一整天都能在京都游玩，所以23日就要回到大阪落脚，前半段的行程势必相应作出压缩，这也是岛根段略显局促的主要原因。虽然没有料到会有这么一个状况百出的开头，但毕竟陌生的岛根县和鸟取县都按照既定计划走了下来，而且收获颇丰，不枉费掏出去的大把雪花银。不过从鸟取到大阪，首先要解决的是交通衔接的问题。

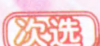
鸟取市到京都市的直线距离大约是120公里，新干线的话用不了一个小时，前提是有能走一直线的新干线……实际上同属山阴道的鸟取县与京都府之间唯一的JR动脉山阴本线并不能通行新干线，之前也提到过很多路段甚至都没有电气化，走不起高大上的新干线列车。如果一定要从鸟取站经山阴本线直达京都站，最快捷的方式就是乘坐特急列车“滨风号”至兵库县最北部（真·兵库北）的度假胜地城崎温泉，换乘特急列车“城崎号”至终点站京都，跑完230公里的全程需耗时约4小时之多！而且“滨风号”每天仅清晨6点这一班而已！最令人头疼的是绝大部分路段已超出笔者购买的“山阴&冈山地区铁路周游券”使用范围，6580日元的车资几乎全部要自掏腰包。综合以上三点笔者便放弃了对山阴道的执着，改走交通更发达的山阳道。

从鸟取站取道山阳道至京都至少有三种快捷方式，根据综合评价排序为：

首选

特急列车“超级白兔号”，从始发站鸟取上车后就能闭上眼睛睡一觉，3小时后准确停靠在终点站京都，车资7550日元。由于中间驶过民营铁道智头急行的路段，使用的车辆还是后者特别的HOT7000型列车，对铁道宅来说无疑是一次难得的体验。缺点无非是车资太贵，有一半以上的路程超出“山阴&冈山地区铁路周游券”使用范围。





同样乘坐“超级白兔号”从鸟取站出发，中途在著名观光城市姬路下车，跳上同方向的山阳新干线坐三站就到京都，总耗时比前一种方式少半小时，车资则为8460日元，是三种方式中最贵的。选这种方式的最大缺点下面会补充。





性价比

三选

在鸟取站前广场的巴士总站乘坐高速巴士直达京都。最大优点是对一般人来说4000日元的车资较经济实惠，缺点是耗时最长需三个半小时，而且对持有“山阴&冈山地区铁路周游券”的笔者来说巴士没有意义。





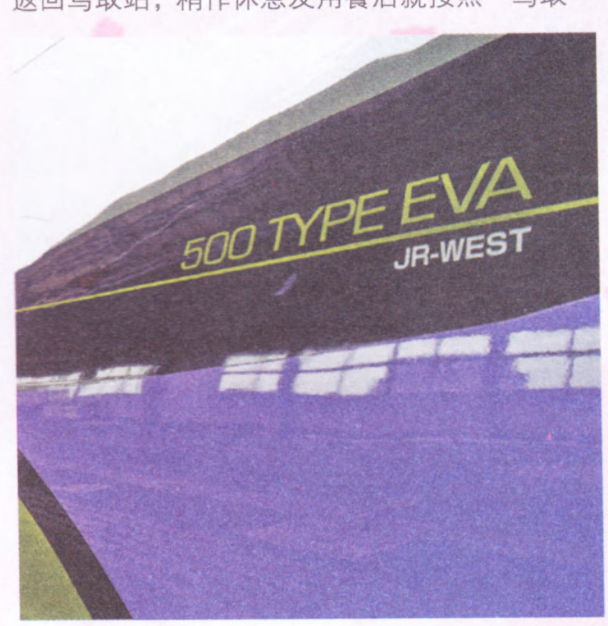
性价比

权衡以后，笔者选择了第四种方式。为了不超出“山阴&冈山地区铁路周游券”的使用范围，换言之尽最大可能榨取乘车券的价值，只在鸟取—上郡的区间内乘坐“超级白兔号”，之后全部乘坐普通列车，一路换乘到达大阪。这里有好几处细节上的窍门。首先“超级白兔号”有发往京都和冈山的两种，如果中途在上郡下车则两种都可搭乘，班次选择的余地最大化。其次笔者的目的是节省车资，所以重要的是要在姬路站中途下车，购买“关西地区铁路周游券”



▲智头急行采用的HOT7000型“超级白兔号”电气列车

的三日票（网络预订价 5300 日元）来衔接旅程后半段的交通，但这种周游券不能搭乘新干线，所以上述的【次选】方案会暴露出性价比超低的缺点。当然不排除这样的可能性，就是宁可加钱买其他种类的乘车券也一定要坐一坐山阳新干线，因为令人心驰神往的『新世纪福音战士』痛列车 500 型正在这条线路上奔驰，不过心急的笔者早在去年 11 月就已经坐过一趟，所以这种可能性对笔者来说并不存在。顺带一提，因为列车广受好评，运营时间延长到了明年春天，荷包宽裕的土豪们别错过最后的机会。最后为了体现出穷游 er 背包客的终极省钱理念，必须选择下榻在大阪而不是京都。暑假的京都酒店房价一路飙升，以住青年旅社的费用可以在大阪住到单间，何乐而不为？所以最终的换乘方案是，上午游览过浦富海岸的『Free!』圣地后，返回鸟取站，稍作休息及用餐后就按照“鸟取一





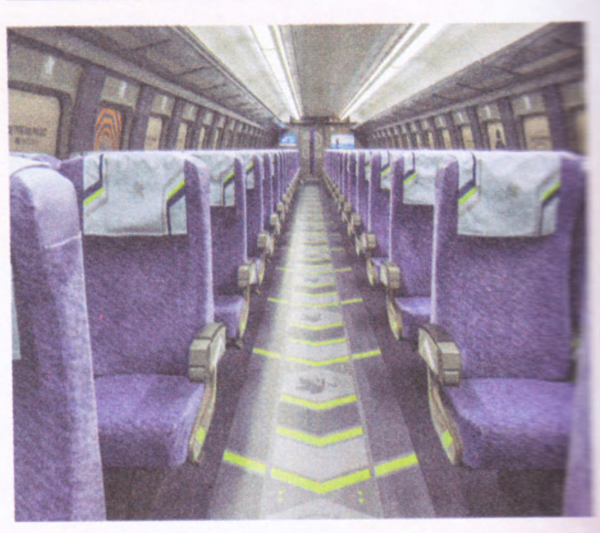
▲关西多个新干线大车站里都开设了庵野秀明的新货柜，还不快来充值信仰？

上郡一相生一姬路一大阪”的路线换乘，其中上郡至姬路段需要另补车资 580 日元，但当天因为姬路站人工检票出口大排长队，检票员居然挥手让我快速出站，让笔者的公德心受到了小小伤害。第三次到访姬路也没什么好恋战的，速速买完乘车券继续上路，一路换乘赶在晚饭前抵达位于大阪市新今宫站一带的落脚处。总耗时约 4 小时，乘车券以外的车资为零。



▲ 500 TYPE EVA 涂装列车的官方宣传图，为了不把笔者的玉照用上去，还是选用了官图





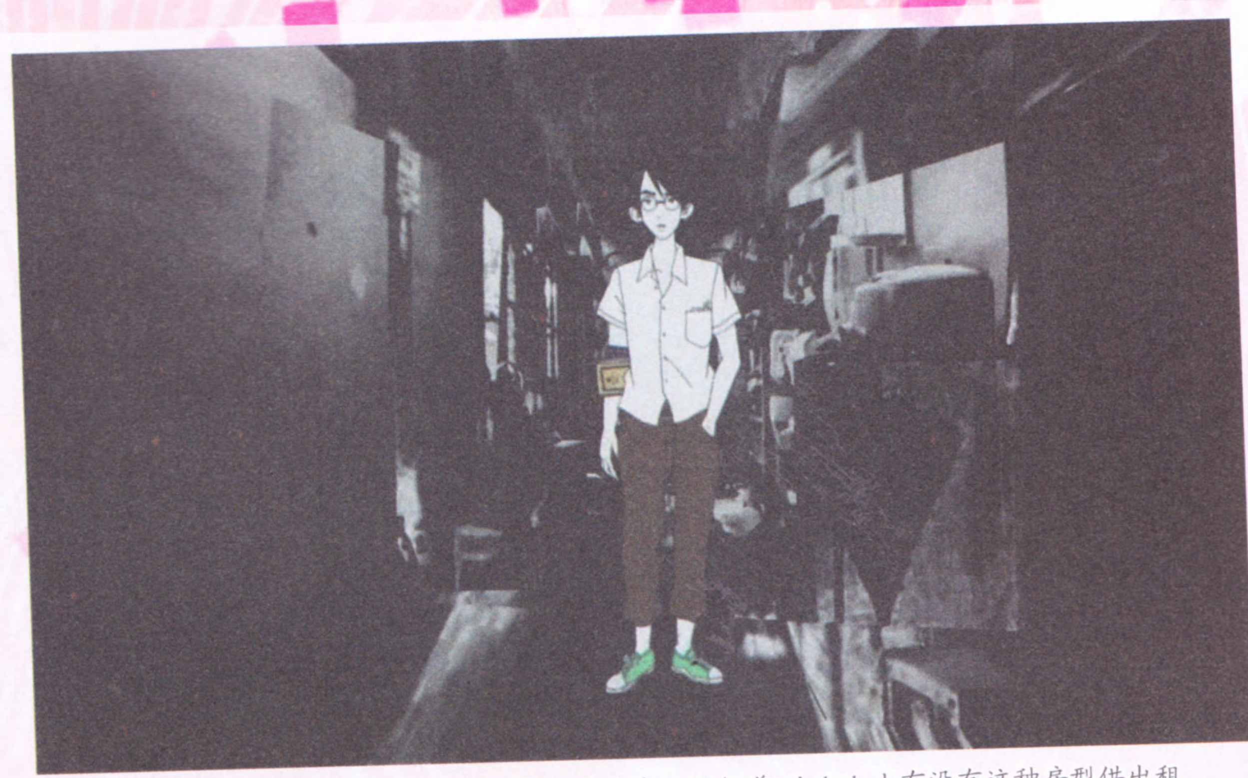


笔者所到的新今宫这个地方的名气在日本穷游 er 圈子里可谓如雷贯耳，不为别的，只为花费不到 1500 日元（折合软妹币 100 元左右）的超低价就能在大阪闹市区住上单间！而且价格还不受季节和周末等因素发生上浮，一成不变的良心到底！这种听起来像老式骗术的好地方找遍全日本大概也只有大阪和名古屋两个城市才会有吧。不包括沙发客在内，一般人去日本旅行会选择的酒店住宿价格大约分为 4 个档次：每人每晚 1 万日元以上的准高档型品牌酒店；6000—1 万日元的精品连锁酒店；4000—6000 日元大把大把的普通酒店；4000 日元以下的低端酒店、胶囊旅馆、青年旅社、民宿及其他。选择中间两档的人最多，所以一次 5 天 4 晚标准日本自由行的住宿支出大约在 2–3 万日元之间，含一晚温泉旅馆的话也不会超过 4 万。但如果笔者能把 4 晚的住宿费控制在 6000 日元以下，是不是足以令人心动不已呢？住宿便宜到这种程度，总有其必然的原因，能否接受就全凭客官您自己的判断了。

新今宫是 JR 大阪环线上一个车站的名字。在这里有 JR、南海电车、阪堺路面电车三条线路交汇，稍微步行几分钟到“动物园前站”还可以换乘到大阪地下铁的御堂筋线和堺筋线两条主要线路，往东一站是大阪南部的最大交通

枢纽站天王寺站，是通往关西国际机场和奈良方向的必经之路，往北坐地铁两三站就是热闹的难波和心斋桥，所以新今宫站的交通便捷度是不言而喻的。在这样的地段能住上1000多日元一晚的旅馆简直令人无法想象，然而事实却是这样的旅馆布满了新今宫一带的大街小巷，总数有几十家之多。形成这种奇特状态的原因要从历史上去寻找。

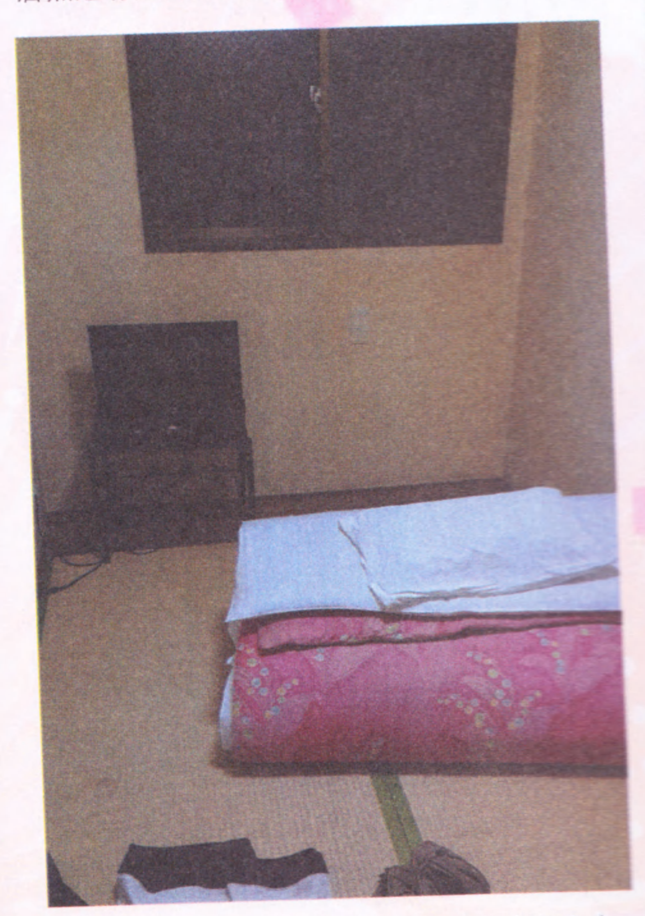
新今宫站所在的今宫地区过去叫今宫村，南面的萩之茶屋地区过去叫釜之崎，曾是大阪最大的贫民窟。战后整个大阪市在一片废墟瓦砾上重建，今宫地区也不例外，但贫民窟并不会轻易消亡，现在的萩之茶屋摇身一变成为大阪，乃至日本最大的日薪雇工聚居区，日语里有个特殊名词叫“ドヤ（宿）街”，宿指的就是廉价福利公寓。住在ドヤ街上的人顾名思义都是只能打零工拿日薪的低收入人群，用打工赚来的钱吃饭住店，其居住场所当然廉价到无以复加。即使一天到晚都做收入较高的建筑工地重体力活，劳动者一天苦干12小时的日薪可能在1.2-1.5万日元左右，但在日本建筑业现在普遍不景气的大环境下，劳动者一个月能工作的时间也就三分之一左右，折合成日薪大约只有5000日元上下，一日三餐和抽烟饮酒花费2000日元，住宿1000多日元，其实所剩无几。这些日薪劳动者几乎清一色独身中老年男性，日子只比无家可归者好过一点点，因为日本历史上就严禁乞讨为生（想想『萤火虫之墓』里那对可怜的兄妹是怎么饿死的，要饭也不至于这么惨吧……），ドヤ街便成为几万日薪劳动者的最好归宿。ドヤ街上的福利公寓普遍建于几十年前的昭和时代，现如今日薪一族持续萎缩，公寓大量闲置，于是经营者们就改变思路将公寓改建成简易住宿旅馆，出租给观光客使用。这种简易旅馆的房间普遍只有1.5叠大小，森见登美彦老师的代表作叫『四叠半神话大系』，用四叠半来形容陋室的局促，那么1.5叠有多大可想而知，大概就3平方米左右吧。不过实际上住起来会发现，躺下一个人，加上不多的行李，居然还有空间摆放小电视机和小冰箱，在这样



▲『四叠半神话大系』里主人公居住的破旧学生寮，不知道airbnb上有没有这种房型供出租



▲女性专用车厢，日本社会文明的伟大结晶，工作日高峰期时激活，其他时间段里男性也能搭乘



▲笔者在大阪居住的简易旅馆3平米房间是真正意义上的“陋室”

狭小而井然的空间里住上一小段时间绝对不成问题，莫如说住久了还会上瘾。因为入住时只需交钱而没有多余的手续，走时放下钥匙就能离开，屋内“家徒四壁”没有多余的摆设，也没有不期而至的客房打扫，是一个完全自由支配的小空间。当然简易旅馆的缺点也很突出，那就是卫浴设施简陋，尤其是澡堂子由一栋楼甚至几栋楼的住客合用，紧张的状况不难想象，一周还会遇上1-2天停用，住客只能掏钱去公共澡堂，“钱汤”为何物动画里大家都看过笔者也不多描述。于是这类简易旅馆原则上是拒绝女性住客的，都说大阪是日本“痴汉文化”（那玩意可算得上一种亚文化不？）的发源地和兴盛地，女性专用车厢就是从大阪流行起来的，一个单身女孩子总该为自己的人身安全考虑考虑吧，尽管日本的险恶程度跟印度不能比。还有一点就是必须具备一定的独立生活能力和日语沟通能力，简易旅馆可不会提供毛巾牙刷脸盆肥皂，而且经营者大多是上了年纪的大阪本地人，一口含糊不清的大阪腔，强悍如笔者也只能听懂一半，第一次住的人不可能不出现点小慌张。不过新今宫一带的外国穷游er意外的满街都是，笔者就曾被各种国家的人问过路，应该说幸好问到的是中日英三国语皆通的我（自满中），笔者见过向当地人问路瞎转悠了两小时还没找到旅馆的歪果仁，可怜啊！赶紧上去帮一把。

对于一般的游客，尤其是第一次去关西旅行的人笔者绝对不推荐新今宫一带的廉价简易旅馆，住上一晚就足以击破一个人对日本的诸多幻想，但这并非是贬义上的，真实未必就丑恶。曾经看到有天真的网友说日本贫富差异小，穷人少，像『贫穷姐妹物语』、『荒川爆笑园』这类动漫作品都是编出来愉悦观众的。笔者觉得有这种错觉并不奇怪，到了日本住的都是新宿、池袋、梅田、心斋桥这种繁华区，目睹的也都是日本的灯红酒绿，高楼广厦，接触的是衣着鲜亮，彬彬有礼的普通人，吃的是

APP 上推荐的美食珍馐，自然不可能有机会接触到日本的“里面”。可过了三十多年穷日子的笔者当年第一次赴日旅行时就曾在大雨倾盆的日比谷公园里得到过流浪汉的帮助（一本『周刊 JUMP』之恩），对穷人并不缺少好感，而且也乐于在他们中间生活、出入，同情多少也是有一点的。一次笔者在新今宫一家拉面馆就餐，一位从门前经过的老伯突然跌到在地，血流不止，痛苦呻吟，但周围并没有人起身去扶他，倒不是因为像在天朝一样怕惹上官司，而是不敢挪动老迈的伤者。拉面店打工小伙很快拨通了报警电话，约莫五分钟后员警到达现场，又过了五分钟救护车赶到把人抬走。想来这种事在这一带日日上演，早就见怪不怪了。常言道“救急不救穷”，日本政府也不是对这些低收入人群弃之不顾，每年度夏越冬时节都会搞些特别对策，但要从根本上解决这些人的生活问题是不可能的。说到底这也不是笔者这个住过几天简易旅馆的观光客可以说三道四的，就是在天朝国内要我省下旅费捐给灾区我也没这个觉悟不是？言而总之，笔者几乎每一次到关西旅行都会住进新今宫的廉价旅馆，把剩下的旅费大多投到“MANDARAKE”店里的中古动漫书籍或者寺社御朱印这类无底洞里去，人都是有点追求的，不为自己的追求找点说辞那跟咸鱼还有什么差别？





一日地道京都人之祇园祭
Gion Matsuri

京都是笔者最喜欢的城市，所以很早以前就想体验当一天地道的京都人，但说起来容易，做起来其实很难。身在天朝，周围也没有日本朋友，想接触到日本人日常食住行玩方面的资讯大多只能通过网络和书本，网络较之书本更不可靠（是的，不是更可靠），因为你看到的都是三次元美女（或者更多的是不怎么美的女）教你怎么租浴衣，怎么玩自拍，怎么用“美图秀秀”一键 PS 成“海街日记”或者“四月物语”风格。所以等你到了京都四条河原的街头，到了祇园甲部，到了先斗町，到了八坂神社，到了清水寺，到了伏见稻荷会看到黑压压一群同一个套路的和服美人（或者不美的人），大多操着天朝各地的方言（包括湾湾式国语），努力拨开人群以各种诡异的俯瞰角度玩自拍，使你压根没有机会举起相机拍几张风景，很快就倒光了胃口，匆匆撤退避让。吃饭购物的体验也大抵如此，当服务员不由分说地递上一张简体中文菜单，用蹩脚英语招呼你之前，恐怕你内心还在小鹿乱撞，期待自己人生的第一次本格日语对话……在京都，天朝游客就是多到这种程度，大家的玩法大同小异，把别人的游记复制过来，改个名字发上自己的朋友圈估计也毫无违和感。

那就看书吧，但也不是旅游相关的书籍，里面都是上述的套路，要看还得是日本作家的随笔和小说。单是这么说很多人并不以为然，毕竟这年头读正经书的人少了，玩一趟京都还要先看一遍川端康成的『古都』不成？看万城目学和森见登美彦也很好，『鸭川小鬼』、『四叠半』、『有顶天家族』，再不济看动漫书也行



▲京都三大景点之一的清水寺，『摇曳百合』等多部动画曾有过取景





▲『有顶天家族』里两个狸猫家族乘坐纳凉船对战的有趣场面，表现的正是五山送火时的夜晚

啊，记得早几年武内崇和漫画家小林・School Rumble・尽就合出过一本同人志叫『京都・春。』，用画笔记录下京都樱花时节的美景，姿态不可谓不高，也让笔者看见了两位经常被读者玩家们骂倒祖宗十八代的“无良”业界大腕的良心，虽然这本质上只是两位大佬丢下手头正经工作去京都玩了一圈回来以后的二次元图文游记而已……但不可否认的是这本『京都・春。』当时对笔者的冲击是很大的，最终促成了笔者今年4月的关西赏樱之旅（拖了这么多年才成行主要因为穷）。川端森见也好，武内小林也罢，也都不是要剑走偏锋，独辟蹊径，他们写过画过的地方也都在京都热门景点的列表上呢，只不过视角稍稍变换一点，就容易看到常人看不到的美。这，笔者认为才是日本人式的审美观，是京都地道的玩法。川端康成到底是近水楼台的大阪人，万城目和森见则被誉为京都大学的“双壁”，小林尽虽然是关东汉子，但在『School Rumble』用了那么多关西地名做角色名，什么塚本天满、乌丸大路，对京都的向往也是呼之欲出，跟着他们玩是不会有错的。圣地巡礼从来就不仅限于动漫，对照着书本也可以圣地巡礼。



▲『荷尔摩六景』模仿『罗马假日』风格的封面插画，背景中是八坂神社

很遗憾『京都、春。』以后没能再看到夏、秋、冬篇的问世，大佬们毕竟只是在玩票。虽然讴歌京都夏日的文学作品不如描写春秋两季的那么多，名作毕竟还是有的。在京都度夏就不能不提祇园祭和五山送火这两大名片式的民俗活动，在森见的『宵山万华镜』、『四畳半神话大系』、『有顶天家族』里均有大量细致的描写。京都的初夏从葵祭结束后的新绿和紫阳花季开始，在迎来潮湿的梅雨期的同时祇园祭也如期而至，度过了热热闹闹的一个月后终于出梅，短暂而热烈的盛夏随之而来，夏日的热力在五山送火的那一天达到最高潮，而后暑气逐渐消退，到了9月末几场秋雨后，漫长的夏日终于偃旗息鼓，很快便又到了红叶最美的深秋时节。虽然被绚烂豪华的春季和缤纷多姿的秋季前后“夹击”，不过京都的夏日自有夏日的魅力，这是第一次在京都度夏的笔者的切身感受。想要完整体验京都的四季，往后还有冬天依旧挺拔的北山杉，银装素裹的银阁寺等等胜景可看，一如『古都』里所写的那样。这倒是后话了。

每年5月15日两贺茂神社的葵祭、7月八坂神社的祇园祭、10月中下旬的时代祭并称为“京都三大祭”，此外8月16日还要举办五山送火，7–8月间的这两档京都全市规模的盛事便堪称最具有京都韵味的夏日风物诗。这其中祇园祭的历史最悠久，自公元9世纪以来延续至今；持续时间最长，整个7月的31天里都有祭典活动进行；动员的范围也最广，与皇家祭典葵祭和类似于迪斯尼大游行的时代祭不同，祇园祭是最传统的民众宗教庆典活动，从头到尾全部由民众发起、组织、参与。祇园祭的源头是坐落于东山区祇园的八坂神社，在明治维新以前一直叫“祇园御灵会”，光听名字就知道有很强的宗教色彩。所谓祇园指的是曾经存在于印度的佛教圣地“祇园精舍”，佛祖释迦牟尼曾在这里讲经说法。八坂神社供奉的主神牛头天王是前文提到过的日本特有的神佛习合信仰里诞生的神明，充当着祇园精舍守护神的职责，到了神道教里，牛头天王又与须佐之男画上等号，据说须佐之男曾远渡朝鲜半岛的牛头山“留学”，“归国”后就多了一个牛头天王的“学位”。此外八坂神社的信仰里还有道教和阴阳道的成分。

八坂神社的信徒里普遍信仰一位叫苏民将来的能驱除疫病的神明，信徒把写有“苏民将来子孙”字样的符纸挂在门口就能辟邪纳福，所以如果留心观察的话会发现八坂神社出售的很多宗教用品上都有“苏民将来子孙”几个字。另一方面，八坂神社所在的东山是京都四方镇护里的一方，所以八坂神社也扮演着四象里“青龙”的角色，这是从中国的星宿信仰里学来的，而且也有很浓的道教和阴阳道色彩，现在八坂神社里也能请到写有“青龙”字样的御朱印。说起来『鸭川小鬼』里主人公所属的战斗队伍就叫“青龙队”，其母校京都大学地处京都东部，代表青龙。


▲白川两岸的町家建筑，在古风犹存的祇园町一带很常见



▲万城目学成名作『鸭川小鬼』的漫画版，男女主角是因为打工而相识于葵祭上的京都大学学生


▲『鸭川小鬼』真人电影版海报，背景是下鸭神社，也是『有顶天家族』的重要取景地


▲『鸭川小鬼』电影版剧照，主角们大摇大摆行走在四条通上，背景中是八坂神社

祇园祭兴起的贞观年间（连年号也抄袭我大唐），疫病频发，朝廷认为这是有怨灵作祟，便组织了所谓“御灵会”，后来与信仰牛头天王和苏民将来的八坂神社结合起来，便形成由后者举办的祇园御灵会，通过大规模祭典的方式安抚怨灵，驱散疫病。当然进入近代以后，改名为祇园祭的祇园御灵会虽然已经失去了表面上的宗教色彩，但纵观整个祭典的过程还是能看到很多形形色色的宗教元素，如走在游行队伍最前列的大旗上写的还是“祇园御灵会”字样，又如参加巡游的山车所表现的主题也包罗万象地囊括了以上提到的佛教、神道教、儒教、道教及阴阳道信仰里的种种，近年来甚至把西方基督教的元素也加入了进去，颇有在照顾本地民众和佛教圈游客的同时，也把西方基督徒游客一并拉进来的意思。嘛，反正是热热闹闹

▲カントク笔下的『有顶天家族』，主角们正乘坐如意岳大天狗的飞行茶室欣赏五山送火的美景，实乃京都夏日风物诗的醍醐味

的夏日庆典，大家都高兴也没什么不好，笔者还在山车队伍里见过四个拉车的老外呢（提到老外必定是四个），参加巡游的山车都是由各町自行筹备的，车夫大多是花钱雇来的大学生（万城目学的名作『鸭川小鬼』里的男主就是通过在葵祭上打工认识女主的），可见这四老外并非游客，而是当地大学的留学生，京都的国际化可见一斑。

祇园祭长达一个月，仪式的全过程必定繁琐不已，但简单来说可以归纳为：

①山车和充当祭典主角的少年向八坂神社祈福并净化山车，为期十天左右。

②山车的组装和公开展示。

③7月14-16日举办的各种民俗活动，称为“宵山”。其中有一项经典内容是富裕的京都人家到了晚上打开家门，向游人展示自家收藏的精美屏风，自古以来就是一种极其风雅的“炫富”方式。

④7月17日，前祭，第一批山车全市大巡游。

⑤重复步骤②，组装并展示第二批山车，数量没有第一批多，耗时约4-5天。

⑥7月21-23日举办后祭“宵山”，类似于步骤③但内容不同。

⑦7月24日，后祭，第二批山车全市大巡游。

⑧7月25-31日的各项尾声活动。

笔者亲历的其实就是24日后祭的山车巡游，日语叫“山鉾巡行”。山车根据形态不同有五大类：舁山，中型山车，车上装饰中国和日本各种民间故事里的人物形象，有的车上还安放有活的小松树，由十几人抬着走。鉾，大型山车，可乘坐50人以上的乐队和车夫，车顶上装饰有原木制作的高大“鉾头”，车体安装有四个轮子，由车夫推行。曳山，形状类似鉾，区别在于车顶上安放的不是原木还是活的大松树，而且车体是由前方十几位纤夫拖曳前行的。船鉾，顾名思义做成船型的巨大鉾，也靠轮子前进，是体积最大的山车。伞鉾，体积最小的山车，做成华盖的形状由数人抬着走。



▲圆山公园的夜樱，公园就在八坂神社背后

▲用真松树和杨柳妆点车身的北观音山，著名的曳山之一

前祭的队伍庞大，有13舁山、6鉾、1曳山、2伞鉾、1船鉾，共计23台山车登场。后祭规模小一半，有7舁山、2曳山、1船鉾，共10座山车参加巡游，尽管规模缩水，但登场的高耸入云的大型曳山南、北观音山，硕大无朋的大船鉾还是让人过足眼瘾。

山车都以“XX山”或“XX鉾”来命名，很多山车传承数百年，都很有来头。如舁山里的“孟宗山”“郭巨山”取材自中国的二十四孝，“桥弁庆山”描绘的是源义经与弁庆在京都五条大桥比武的场面，“函谷鉾”取材自战国四君子之一的孟尝君偷越函谷关的故事（成语鸡鸣狗盗的出处）等等。不过名气最大的果然还是出场序列永远排在第一位的威风八面的长刀鉾、用真松树和真杨柳妆点的南、北观音山、体积最大的大船鉾等几座。在现场会有广播员介绍各台山车的来历和某些细节看点，不过现如今对汉学和历史不太上心的日本人不太能看懂山车上取材自中国的那些民俗故事的含义，观音和弁庆大约还是认得的，取材于日本神话的山车布置也认得一些。中国游客半斤八两（二十四孝背一个我看看？），而西方游客就是完全看热闹了。热闹热闹，又热又闹。7月艳阳天下的拥挤人潮里焉能不热，山车经过时吹锣打鼓也是一番喧闹，如此这般才有参加夏日庆典的实感，无论是读书还是看动画都没有这样的切身体会。大型山车上载有乐队，演奏的音乐叫“祇园囃子”。囃子是日本传统祭祀用音乐的统称，由太鼓、笛子和钲三种乐器演奏而成，各地有各地的囃子，普遍曲调诡异，俨然即兴演奏，纯正的日本风，各种蜜汁好听。VOCALOID里有一首名曲叫『祭囃子』，东方同人音乐里也有『幻

想系祭囃子』，这类电音 MIX 跟传统囃子是两回事，不要被误导（祇园祭上演奏 V 家电音就真的神作了……）。

24 日的后祭山车巡游定于 9 点 30 分开始，从地铁乌丸御池站前的十字路口出发，顺时针绕御池通、河原町通、四条通、乌丸通巡游一圈，11 点 20 分左右在乌丸站前的十字路口结束。由于巡游路线是个长方形，游客就在这四条大街的两侧观礼，最佳的观赏地点在车队的两个起始位置附近、“主席台”所在的京都市役所前，以及车队经过的两个转角处，这四个地点各有所长，可谓鱼与熊掌不可兼得。在起始位置上可以拍到静止不动的山车特写，在主席台前可以目睹山车队伍向主席台献礼的全过程，而在转角处则能欣赏到别具风味的大型山车转弯的有趣场景，由于车辆太重，装的又是不带机械转向装置且没有弹性的木制车轮，不可能靠自力转向，只能先在地面上铺一层竹片，让车轮碾压上去，再通过人力拽动车身靠滑动转向，要拽动全实木制造，且乘坐有几十人重达十几吨的大型山车是一件既费时费力，又颇具观赏性的活动，然而街角空间有限，早早便被游客占满，笔者退而求其次选择了主席台对面的地段，这里视野极佳，虽然搭建了一片临时看台，大多给旅行社团体票包圆，倒是不影响站着的人观赏。

笔者 9 点到达京都站，买一张 500 日元巴士一日券直奔市役所。巡游开始前交通正常运行，大街两旁也不便一直站桩，所以先去这一天的第一站本能寺，为这地道的京都一日开个好头。本能寺，多么如雷贯耳的名字，但凡知





▲窄小的本能寺御池门，很难想象一代枭雄织田信长就葬身于此，事实也并非如此



▲必须由几十人拖曳才能前行的大船鉾

道点日本战国历史的人都听闻过本能寺的大名，惟任明智日向守十兵卫光秀（全名越长越潇洒）一句“敌は本能寺にあり！（敌在本能寺）”断送了织田信长的统一霸业，当时的本能寺在大火中化为灰烬，9年后才由手握天下的丰臣秀吉下令在现在的地址上重建，刚建成时的占地比现在大十几倍，日后几经战火洗礼，日渐式微，终于缩小到了现在的小小门面，在御池通的大路上几乎看不见庙堂建筑。由于不是信长公葬身火海的原址，而且皇家为了彰显信长的功绩日后另建了祭祀他的建勋神社（『刀剑乱舞』圣地巡礼时介绍过），所以来本能寺一游纯粹是出于一种情怀，现在的本能寺也完全以信长为卖点招揽游客，倒是有多少来客知道此本能寺非当年原本能寺的底细就不得而知了。记得在『妄想学生会』里天草和七条就曾兴冲冲地跑来巡礼，却因为本堂大殿在修葺而大失所望，笔者倒是觉得京都之大，寺社之多，每一天都有古建筑在翻修，看不到脚手架反而不正常。

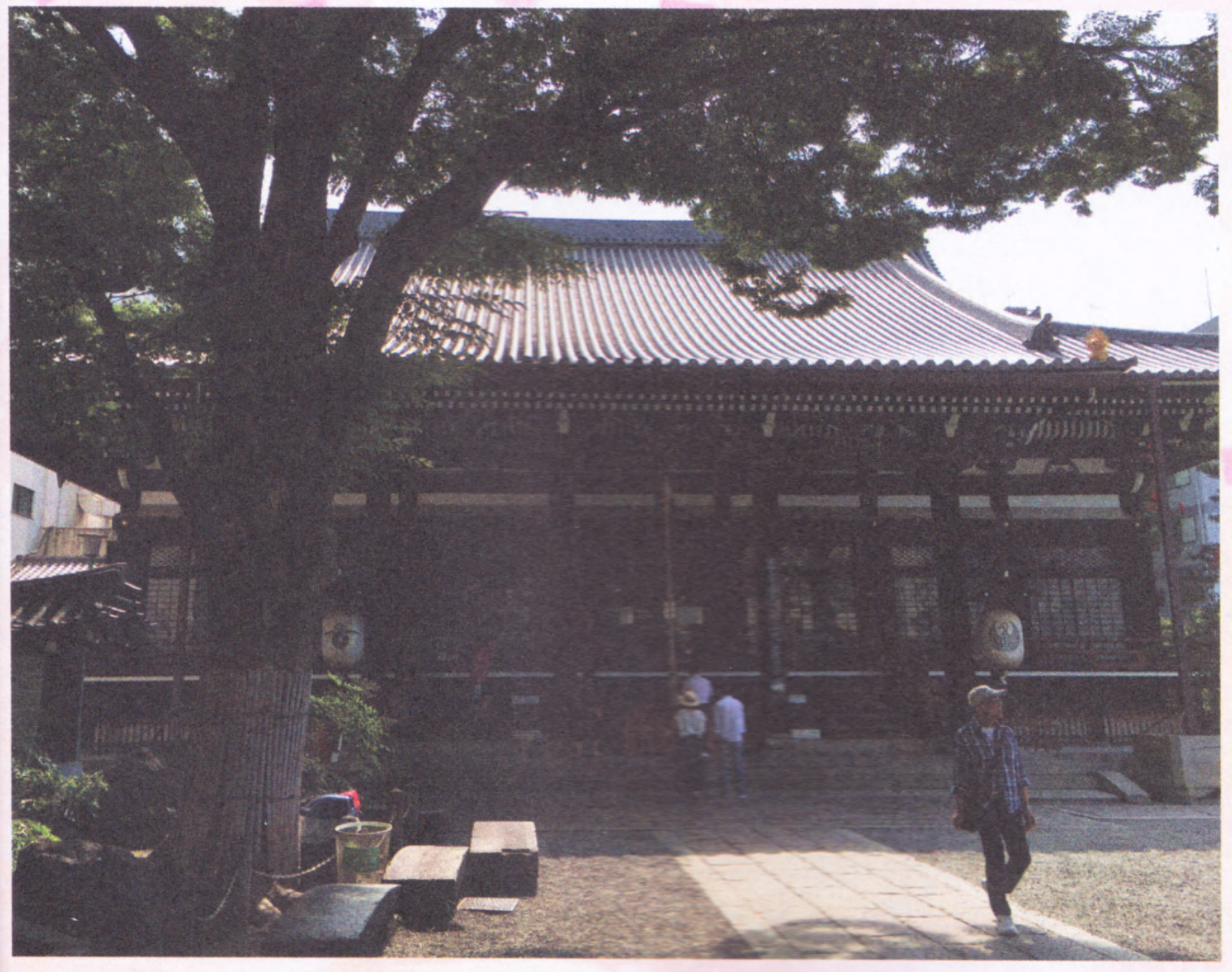
拜过信长公，请了御朱印，从本能寺出来，时间刚刚好，9点半一到车队准时从大约500米开外的乌丸御池站前缓缓行进而来，从官方配布的观赏指南上得知到达市役所前是正好10点整，在这里要进行一套极具表演性的献礼仪式。整个巡游队伍虽不能说百分百都是男性，但历史上仅有极少的女性担当过乐队成员，重体力活和门面活自然全部由男性包办。其中最有观赏性的一部分职责要么交给被寄予厚望的接班人，要么让每年新选来的男童来担当。

男童的角色姑且称为“福娃”，充当“福娃”职责的必须是容貌秀丽的好人家出身男孩，笔者隐约记得哪部小说或者动漫作品里的男主角小时候曾被选去当“福娃”，名字一时想不起来，还请大家提醒。相对应的是，在葵祭的游行队伍里，扮演主角斎王代（斎王指的是代表皇家祭祀神明的未婚皇女）和随行女官的则都必须是好人家出身的妹子（过去要求必须是处女，如今恐怕难了点……）。记得在『冰果』“绕远路的雏人偶”这一段里，千反田扮演雏人偶里的皇后，奉太郎则扮演队列里为皇后撑伞的跟班，目测两人都是纯洁的处子身吧（坏笑）。福娃有好几个（五个一套？），但届时只有一个幸运福娃能坐上山车跟着队伍游完全程，男孩纸穿上热死人的盛装，脸上涂满白粉端坐车上，山车高达十几米，走起来摇摇晃晃，也不好说这是不是为了掩盖吓得刷白的脸色（笑）。其他福娃们也各有职责，有的福娃扮演队伍向导，身着挺括的裙袴，手持金光闪闪的折扇前后摇动，威风凛凛，架势十足。待山车行至八坂御灵会“主席台”前时，福娃停下脚步，取出早就准备好的锦盒，用折扇挑开捆着锦盒的绶带，煞有介事地正步走到神主跟前，行一大礼，呈上锦盒内的书状。神主接过书状，大声念出该山车的名字和序号，大约年年如此，无特殊原因不会改名或改变大山车的巡游顺序，中小型山车的出场顺序倒是经常互换。念完后福娃收好锦盒，再原路退回，示意山车队伍继续前进。整个过程都在数千双睽睽众目之下完成，要把全套动作尤其是细节部分完成地潇洒利落非要下很大的功夫反复练习不可。有的大人因为紧张而屡屡出错，不是两腿发抖，就是锦盒的绶带甩得不潇洒，更有甚者行礼时差点在神主面前跌倒。所以少年们的表现实在值得观众赞许，要不怎么说自古英雄出少年呢。当时笔者身边站着一位老妇人，一个劲跟周围的人夸耀某一个山车队伍的领队少年是他的孙子，队伍经过时连连大喊孙子的小名，少年听到后只羞赧一笑，老妇人只顾夸耀孙子倒是冷落了自己的老头子，原来指挥抬山车的正是少年的爷爷。孙子带头，爷爷拉车，奶奶助威，祇园祭就是这样一种千百年来在京都人里代代传承不休的活动。

所有十台山车通过大约需要40分钟，等待一年的时间只为这高能的40分钟，时间不可谓不珍贵。可惜的是前一天晚上因为太疲劳没能赶来京都欣赏后祭宵山的山车展示，24号一天的安排满满当当，也没有更多时间欣赏后续的花伞巡游，带着些许遗憾笔者便匆匆赶往下一个目的地……▲







▲『妄想学生会』取景时的2010年尚处于修缮中的本能寺本堂大殿，笔者造访时早已恢复原状了



纪念甲午海战120周年特别企划
1834-1894
星泉社
CHINA ARMES GIRL — PEI YANG FLEET
天朝铁甲战姬
贰
万国来袭!!
1875 云扬号事件
1884 马江海战
1894 丰岛海战
久候了!!
看国运逆转!
观甲子巨变!
淘
倾力巨作!
中国人自己的舰娘——《天朝铁甲战姬》续作《1894万国来袭》即将震撼登场!
联合舰队，英法列强，本作中北洋水师的宿敌们即将全面袭来!
江华岛事件，马江海战，丰岛海战这些充满争议的历史瞬间，看舰娘又会如何演绎!
超过144P的超大篇幅，丰富详尽的考据分析，更多更生动的漫画，四格。让你一本满足!
那年的天朝，发生了什么?
历史的迷雾中，又会有怎样的真相待你发现?
《万国来袭》为您一 一揭晓。

東方同人繪本

景・遺失されず幻想郷



-INFO-
By:Miko 2015-05-01
Where the dreams fallen ?
Side beyond the time. We shall cross
they shall lost
What the tears converged ?
Gear above the fate. They shall shine
they shall work
When the voices reverberate ?
Glass return who is dead
They shall reset, we shall break
Even though
There is no "In" or "Out"
There is no Darkness or Light
There is no Day and Night——
——Our tomorrow will never fade.
——Here——
——The unforgettable Gensokyo——


NEW
OVERWATCH
預購通道
魅惑 戰敗
Temptation-Vanquish
2016年10月開始預售，敬請期待！
MZ次元
-出品-
式子工坊
-設計-
Illustrator: ZKI

SAMPLE

萌氏防务系列

——即将回归

现已
制作开始，
敬请期待。

FATE系列
首款官方手游
FATE/GRAND ORDER

详细
设计、设定、背景

尽在此刊
3位英灵，73个宝具，
数百种技能
（数据截至2015年底）



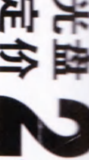
二次元狂热 Two Dimensions Mania

96

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi11ao@163.com

封底故事
形态纠正作品





光盘
定价 25 非卖品